LESEN UND ÜBEN

Niveau Zwei A2

Regine Böttcher - Rosi Hinz - Susanne Lang

Die Rache des Computers

CD AUDIO

CIDEB

Regine Böttcher
Rosi Hinz
Susanne Lang

Die Rache des Computers

INHALT

KAPITEL **1**	Michael und der kleine Prinz	5
	ÜBUNGEN	10
KAPITEL **2**	Michael wird gefangengenommen	17
	ÜBUNGEN	22
KAPITEL **3**	In Michaels Haut	28
	ÜBUNGEN	33
KAPITEL **4**	Der Ariadne-Faden	39
	ÜBUNGEN	44
	Labyrinthe	50
KAPITEL **5**	Der kleine Prinz in der Schule	54
	ÜBUNGEN	59
	Rettet das Butterbrot!	62

KAPITEL 6 Michael im Minensperrgebiet 65
ÜBUNGEN 70

KAPITEL 7 Der kleine Prinz geht aus 74
ÜBUNGEN 79

KAPITEL 8 Alles ist nur ein Spiel 84
ÜBUNGEN 89

Computer und Jugendliche 94

FIT 2 Mit Übungen zur Vorbereitung der Prüfung Fit in Deutsch 2

Die CD enthält den vollständigen Text.
Das Symbol kennzeichnet den Anfang der Hörübungen.

KAPITEL 1

Michael und der kleine Prinz

„Ich habe zu viel auf...[1] immer dasselbe! Den ganzen Sonntag soll ich zu Hause sitzen. Julia darf immer raus, und ich bekomme Hausarrest[2]. Das ist gemein!“

Michael schaut müde auf seine Uhr: es ist schon spät und er hat seine Matheaufgaben noch nicht gemacht. Bald werden seine Eltern zurück sein und ihn fragen, ob er mit seinen Übungen fertig[3] ist.

Er liest die Aufgabenstellung immer wieder durch, schließt dann das Buch und das Heft und schaltet seinen Computer ein.

„La, la, la...“ Die Musik nervt. Der kleine Prinz aus dem Computerspiel schaut Michael überrascht[4] an.

Michael legt die Finger auf die Tastatur: Los! Alles

1. **zu viel aufhaben** : zu viele Hausaufgaben.
2. **Hausarrest bekommen** : zu Hause bleiben müssen.
3. **mit seinen Übungen fertig sein** : sie gemacht haben, beendet haben.
4. **überrascht** : erstaunt.

startbereit... Klick! Er drückt auf die Maus [1]: der Pfeil fängt an, sich zu bewegen.

„La, la, la..." Er muss die Prinzessin retten...

Ein langer Flur. Eine Tür. Ein Labyrinth [2]. Der kleine Prinz rennt. Klick. Michael drückt wieder auf die linke Taste der Maus. Der kleine Prinz ist vom Rennen erschöpft. Er bleibt stehen, um wieder Luft zu holen. Aber der ungeduldige Michael zwingt ihn weiterzulaufen. Er drückt immer wieder auf die Taste.

„La, la, la..." Die Musik wird sehr laut. Der kleine Prinz steht vor einem großen Wachtmeister. Er hält ihn an.

„Halt!" sagt der Mann. „Wohin gehst du?"

— „Ich will meine Prinzessin befreien", erwidert [3] der kleine Prinz.

— „Du darfst nicht durch!" schreit ihn der Wachtmeister an.

— „Ich will aber durch", antwortet der kleine Prinz.

— „Dann musst du mich umlegen [4]!" ruft der Mann aus.

— „Das will ich doch nicht", sagt der kleine Prinz.

— „So ist das Spiel", antwortet der andere.

— „Dann spiele ich eben nicht mehr", antwortet der kleine Prinz.

„Michael, Hilfe!" schreit der kleine Prinz, „hör auf, zwinge [5] mich bitte nicht, diesen Mann zu töten!"

Aber Michael macht weiter.

1. **e Maus("e)** : Rollstift, Ball zum Bewegen des Cursors auf dem Bildschirm.
2. **s Labyrinth(e)** : r Irrgarten.
3. **erwidern**: antworten.
4. **umlegen** : töten.
5. **zwingen** : jdn. mit Drohung dazu bringen, etwas zu tun.

Die Rache des Computers

„La, la, la..."

„Stopp endlich die Musik, Michael!" schreit der kleine Prinz nochmals.

Michael hört nicht.

Der kleine Prinz ist müde.

Da greift der Wachtmeister nach seinem Schwert und fordert den kleinen Prinzen zum Kampf auf.

„Na los!"

Der kleine Prinz wird nochmals gezwungen, den Zweikampf [1] anzunehmen. Er greift nach seinem Messer, denn er hat kein Schwert. Der kleine Prinz ist winzig [2], der Wachtmeister dagegen riesig [3]. Sie kämpfen gegeneinander. Der kleine Prinz ist schnell, der Mann bewegt sich nur langsam und schwerfällig [4].

Der kleine Prinz wird verletzt.

„Michael, hilf mir bitte!" schreit der kleine Prinz.

Michael hört nicht. Er ist wütend [5]. „Ich verstehe nicht, was mit dem Spiel los ist [6]. Der Wachtmeister ist immer stärker. Man muss den Trick herausfinden, wie man den kleinen Prinzen retten kann."

Michael drückt auf die Tasten.

„Bitte, mach den Computer aus!" fleht ihn der kleine Prinz an.

Michael hört nicht. Er drückt weiter. Er überlegt. Es gibt keine Lösung, der kleine Prinz wird wieder sterben.

1. **r Zweikampf("e)** : s Duell.
2. **winzig** : sehr klein.
3. **riesig** : sehr groß.
4. **schwerfällig** : ungeschickt, träge.
5. **wütend** : zornig, sehr böse.
6. **was mit dem Spiel los ist** : was mit dem Spiel nicht in Ordnung ist.

Michael und der kleine Prinz

„Beim nächsten Mal werde ich den Ausweg [1] bestimmt finden", denkt er. Er beendet das Spiel und schaltet den Computer aus.

„Uff!" sagt der kleine Prinz, „ich bin gerettet! Ich muss herausfinden, wie ich den Wachtmeister umgehen [2] kann."

„(a + b)2 = a2 + 2ab + b2 ... was heißt denn das? Ich kapiere nichts davon [3]..." Michael schaut auf seine Matheübungen, auf seine Uhr, auf seinen Computer.

Dann, „la, la, la..."; er kann nicht widerstehen, er betätigt wieder die Maus.

Plötzlich kann er die Maus nicht mehr steuern [4] und...

„AAAAHHHHH!!!!!..." es kracht fürchterlich... „HIIIILFEEE.....!!!!!"

1. **r Ausweg(e)** : e Lösung.
2. **umgehen** : dem Wachtmeister aus dem Weg gehen.
3. **ich kapiere nichts davon** : ich verstehe die Aufgaben nicht.
4. **steuern** : dirigieren, kontrollieren.

Leseverständnis

FIT 2 **1** **Richtig oder falsch? Kreuze die richtige Antwort an.**

		R	F
1.	Michael bleibt zu Hause, weil er seine Hausaufgaben machen muss.	☐	☐
2.	Der kleine Prinz muss den Wachtmeister retten.	☐	☐
3.	Um den Pfeil fortzubewegen, drückt Michael auf die linke Maustaste.	☐	☐
4.	Der Wachtmeister muss mit dem kleinen Prinzen kämpfen, weil das Spiel so ist.	☐	☐
5.	Der kleine Prinz kämpft mit seinem Schwert.	☐	☐
6.	Der kleine Prinz ist sehr groß.	☐	☐
7.	Michael mag Mathe sehr gerne.	☐	☐
8.	Michael schaltet seinen Computer wieder ein.	☐	☐

2 **Der verflixte Computer. Ein Computervirus?**
Lese und vergleiche mit dem Text von Kapitel 1.

Ein Flur. Eine grüne Tür. Ein Labyrinth. Der dicke Prinz
.....

schläft. Der kleine Prinz drückt wieder auf die rechte Taste
.....

der Maus. Michael ist vom Rennen müde. Er läuft weiter, um wieder Luft
.....

zu holen. Aber der geduldige Michael zwingt ihn weiterzuschlafen.
.....

Er drückt immer wieder auf die Maus.
.....

„La, la, la..." Die Musik wird sehr leise. Der kleine Prinz steht vor einem
.....

winzigen Wachtmeister. Er hält ihn an.

.....

„Halt!“ sagt der Mann. „Willst du ein Eis?“

.....

„Ich will den Michael befreien“, erwidert der kleine Prinz.

.....

„Geh ruhig durch!“, schreit ihn der Wachtmeister an.

.....

„Ich will aber nicht durch“, antwortet der kleine Prinz.

.....

„Dann musst du mich küssen!“ ruft der Mann aus.

.....

„Das will ich gerne tun“, sagt der kleine Prinz.

.....

„Das ist gegen die Spielregeln“, antwortet der andere.

.....

3 Auch Sophies Computer hat einen Virus. In ihrem Text fehlen Wörter und sogar ganze Sätze. Kannst du helfen?

Michael spielt mit seinem ..... .

Der kleine Prinz, der Held aus seinem Computerspiel, muss seine ..... befreien.

Er begegnet einem ....., der ihn nicht durchlassen will.

Er muss ihn ..... .

Michael ..... den Computer ..... und lernt weiter.

Aber er kann nicht ..... und schaltet den ..... wieder ein.

Ein bisschen **Grammatik**

Die Modalverben

können: Fähigkeit, Möglichkeit, Gelegenheit.

__Kannst__ du die Matheaufgeben lösen, Michael?
Michael __kann__ die Maus nicht mehr steuern.

dürfen: Erlaubnis.

Du __darfst__ hier aber nicht durch!
Michael __darf__ nicht spielen.

müssen: Zwang, notwendige Folge.

Der kleine Prinz __muss__ kämpfen
Ich __muss__ hier durch!
Sie __muss__ schon da sein.

sollen: Aufforderung, Gebot, Befehl; aber auch Vermutung oder Befürchtung.

Michael __soll__ die Hausaufgaben machen.
Du __sollst__ keine Schokolade essen!
Die Reise __soll__ sehr lang gewesen sein.

wollen: Wille, Vorhaben.

Ich __will__ da durch!
Wir __wollen__ ihn morgen besuchen.

mögen: Geschmack, Gefallen,

Ich __mag__ keine Karotten!
__Magst__ du Computerspiele?

Idiomatische Ausdrücke:

Was __soll__ das? = Was bedeutet das?
Ich __kann__ nicht mehr! = Ich bin am Ende meiner Kraft.

Ü B U N G E N

1 **Michael möchte wissen, wie er den kleinen Prinzen und die Prinzessin retten kann. Drücke den Imperativ mit Modalverben aus.**

Beispiel: Drücke schnell auf die linke Taste! Hör niemals auf!
*Du **musst** schnell auf die linke Taste drücken. Du sollst niemals aufhören.*

Regel: ***Müssen** in **positiven** Sätzen, **sollen** in **negativen** Sätzen*

Sprich nicht mit dem Wachtmeister! Wenn er sein Schwert

.....

herauszieht, betätige die rechte Taste; kämpfe nicht mit ihm!

.....

Geh zwischen seinen Beinen durch! Renne und springe sehr hoch!

.....

Endlich bist du bei der Prinzessin. Um sie zu befreien, küsse sie!

.....

2 **Und was muss man machen, um ein guter Schüler zu sein? Was darf man nicht machen? Gib Michael ein paar gute Ratschläge! Die braucht er sicherlich.**

Beispiel: Jeden Tag die Hausaufgaben machen;
Du musst jeden Tag die Hausaufgaben machen!

1. In der Schule schlafen;
   .....
2. Stunden am Computer verbringen;
   .....
3. Vom Schulfreund abschreiben;
   .....
4. Während des Unterrichts mit den Freunden reden;
   .....
5. Zu Hause lernen;
   .....

3 **Trennbare Verben sind sehr wichtig im Deutschen. Konjugiere die Verben.**

Beispiel: *Michael geht nicht aus.* *(ausgehen)*

1. Wir ..... den Fernseher nicht ..... . (anmachen)
2. Ihr ..... das Bild ..... . (anschauen)
3. Der Film ..... sofort ..... . (anfangen)
4. Der kleine Prinz ..... wieder ..... . (aufatmen)
5. Du ..... immer ..... . (weiterlaufen)
6. Der Wachtmeister ..... den kleinen Prinzen ..... . (anhalten)
7. Der kleine Prinz ..... ihn nicht ..... . (umlegen)
8. Ich ..... nie ..... zu spielen. (aufhören)

4 **Und jetzt wiederhole die Übung 3 mit Modalverben.**

Beispiel: *Michael darf nicht ausgehen.* *(dürfen)*

1. Wir ..... den Fernseher nicht ..... . (sollen)
2. Ihr ..... das Bild ..... . (können)
3. Der Film ..... sofort ..... . (müssen)
4. Der kleine Prinz ..... wieder ..... . (können)
5. Du ..... immer ..... . (wollen)
6. Der Wachtmeister ..... den kleinen Prinzen ..... . (wollen)
7. Der kleine Prinz ..... ihn nicht ..... . (mögen)
8. Ich ..... nie ..... zu spielen. (können)

Wortschatz

1 **Verbinde die Wörter mit den entsprechenden Bildern.**

1. .....

die Tastatur
die Maus
der Drucker
die Festplatte
der Monitor

2. .....

4. .....

3. .....

5. .....

2 **Finde das Gegenteil.**

1. Michael schaltet seinen Computer ein.
2. Der Pfeil bleibt stehen.
3. Der kleine Prinz hört auf zu rennen.
4. Er steht hinter dem Wachtmeister.
5. Der kleine Prinz ist schwer.
6. Michael mag Algebra über alles.

Schreibschule

1 **Die Hauptpersonen der Geschichte.**

Wie ist Michael?

Sein Charakter: .....

Was gefällt ihm? .....

Was gefällt ihm nicht? .....

Wie ist der kleine Prinz?

Wie sieht er aus? .....

Was möchte er? .....

Wie ist der Wachtmeister?

Wie sieht er aus? .....

Seine Rolle in der Geschichte .....

Sprechen

1 **Wie geht es wohl weiter? Erzähle.**

a. Stell dir vor, die Eltern von Michael kommen nach Hause und finden ihn am Computer. Was sagen sie? Was machen sie? Wie reagiert Michael?

Und wie ist es bei dir?

b. Hast du auch einen Computer? Spielst du oft damit? Welche Computerspiele gefallen dir am besten?
Hast du keinen? Möchtest du einen haben? Warum?

KAPITEL 2

Michael wird gefangengenommen

„Wo bin ich bloß? Was mache ich eigentlich hier?... Aber... das ist doch der Irrgarten aus meinem Computerspiel!" Michael reibt sich die Augen. „Ich träume, das kann doch nicht wahr sein [1]...!"

Michael ist besorgt [2]. Wie ist er da nur hineingeraten [3]? Was ist passiert? Hat er vielleicht auf eine falsche Taste gedrückt? Er träumt bestimmt bloß. Er steht auf und fasst die Wände des Irrgartens an: er greift mit der Hand nach oben, nach unten, überall hin.

Doch, die Wände um ihn herum sind wirklich da. Dann fängt er an, wie verrückt [4] zu rennen.

1. **das kann doch nicht wahr sein** : es ist unmöglich.
2. **besorgt** : ängstlich.
3. **hineingeraten** : in den Computer kommen.
4. **wie verrückt rennen** : sehr schnell rennen.

Die Rache des Computers

Kein Ausweg! Er ist müde und setzt sich hin.

„Ich werde bald aufwachen, das ist bestimmt nur ein Traum", wiederholt er.

„Mama!" schreit er, „Hilfe, rette mich!" Niemand antwortet.

Er ist hungrig. Er guckt auf die Uhr [1]. Seine Eltern sind inzwischen sicherlich wieder zu Hause. Sie werden bestimmt merken, dass er dort im Computer ist.

Plötzlich wird es hell, er seufzt [2]: „Man soll mich hier herausholen!"

Er schaut nach links — ein riesiger, monströser Kopf erscheint auf dem Bildschirm. Er macht die Augen zu und versteckt den Kopf in seinen Händen. Dann schaut er vorsichtig wieder auf: er sieht seinen Schreibtisch, sein Zimmer, sein Bett, seine Flugzeuge und das Plakat von Bayern-München [3].

„Na ja", denkt er erleichtert [4], „das ist nur ein Traum, vielmehr ein Alptraum [5]. Bald wird alles vorbei sein." Er dreht sich um.

„Aber die Wände sind immer noch da", ruft er aus. „Man hält mich hier gefangen! Ich hab's, klar: ich bin im Computer und sehe den Bildschirm von innen. Ich bin total verrückt..., das geht doch gar nicht!!!"

Der Kopf nähert sich immer mehr und das Licht wird stärker. Es kracht [6].

„Mein Gott, was ist denn los [7]?" schreit Michael nochmals.

1. **gucken** : schauen.
2. **seufzen** : tief atmen.
3. **Bayern-München** : berühmte Fußballmannschaft aus München.
4. **erleichtert** : wieder mutiger, nicht mehr so ängstlich.
5. **r Alptraum("e)** : negativer Traum.
6. **es kracht** : man hört ein lautes Geräusch.
7. **was ist denn los?** : was passiert, was geschieht?

Michael wird gefangengenommen

Der Kopf gehört dem kleinen Prinzen! Er sitzt auf Michaels Stuhl vor dem Computer und amüsiert sich mit der Tastatur. Er freut sich [1].

Michael hört, wie die Tür zu seinem Zimmer aufgeht. Er sieht seine Mutter. Er ist sicher, dass sie ihn befreien wird.

„Also Michael, hast du deine Hausaufgaben gemacht?"

— „Ja, Mama."

— „Auch deine Matheübungen?"

— „Na klar, schau mal hier."

— „Zeig mir mal dein Heft! Wie viele Übungen hast du denn gemacht?"

— „Kontrolliere das mal, ich habe alle Aufgaben gemacht, hier: Nummer 5, 6, 7, 8, 9, 12 und 15 auf Seite 113."

— „Ja richtig, die hast du alle gemacht. Das ist seltsam [2]. So kenne ich dich ja gar nicht. Siehst du, wenn du etwas willst, kannst du es auch schaffen [3]. Bestrafen [4] hilft eben manchmal doch..."

— „Ja, Mama", sagt eine ruhige, weise Stimme.

„Mama, Mama! Das ist doch nur ein Schwindler [5], das bin ich gar nicht. Er hat meine Rolle übernommen [6]. Siehst du den Unterschied nicht?" schreit Michael aus dem Computer.

— „Schön, ich bin sehr zufrieden mit dir. Jetzt mach bitte deinen Computer aus und komm zu Tisch. Vergiss nicht, dir die Hände zu waschen!"

1. **sich freuen** : Spaß haben.
2. **seltsam** : ungewöhnlich.
3. **kannst du es auch schaffen** : kannst du die Matheaufgaben auch lösen.
4. **bestrafen** : jemanden eine Strafe geben.
5. **r Schwindler(-)** : Betrüger.
6. **die Rolle übernehmen** : an die Stelle von jemanden treten.

„Mama! Geh bitte nicht weg!“ schreit Michael hinter dem Bildschirm. „Das ist ein Betrüger! Er hat meine Rolle übernommen. Er ist nicht der wahre Michael. Mama, Mama!“ schreit er lauter.

Seine Mutter merkt nichts. Sie streichelt den Kopf des kleinen Prinzen und küsst ihn auf die Stirn.

„Gut, komm schnell, ich werde deinem Vater die gute Nachricht mitteilen.“

„Mama, Mama, geh nicht weg!“ jammert [1] Michael verzweifelt [2].

Aber seine Mutter hört ihn nicht, sie hat die Tür schon zugemacht.

Der kleine Prinz setzt sich wieder an den Computer. Er ruft:

— „Michael, hallo Michael...“

Michael stellt sich vor den Bildschirm.

— „Komm, lass mich jetzt gehen!“

— „Dich gehen lassen?“ erwidert der kleine Prinz, „das kannst du vergessen [3]; Endlich habe ich meine Ruhe!“

— „Lass mich wieder heraus, ich bitte dich!“

— „Nichts zu machen, ich gehe jetzt essen, und außerdem habe ich genug von dir!“

Er schaltet den Computer aus.

„Nein, kleiner Prinz, das kannst du doch nicht tun, neeeiiiinnn...“ Michaels Stimme wird immer schwächer [4], dann ist sie nicht mehr zu hören... [5]

1. **jammern** : klagen.
2. **verzweifelt** : hoffnungslos.
3. **das kannst du vergessen** : es wird nie passieren, mach dir keine Hoffnung.
4. **immer schwächer** : Michaels Stimme wird immer leiser.
5. **sie ist nicht mehr zu hören** : man kann sie nicht mehr hören.

Leseverständnis

FIT 2 **1** **Richtig oder falsch? Kreuze die richtige Antwort an.**

		R	F
1.	Michael ist im Computer.	☐	☐
2.	Der kleine Prinz hat seine Stelle eingenommen.	☐	☐
3.	Michael befindet sich in einem großen Wald.	☐	☐
4.	Michael gefällt es sehr im Computerland.	☐	☐
5.	Seine Mutter sucht ihn überall.	☐	☐
6.	Die Mutter hält den kleinen Prinzen für Michael.	☐	☐
7.	Der kleine Prinz ist sehr gut in Mathe.	☐	☐
8.	Michael ruft nach seiner Mutter.	☐	☐
9.	Seine Mutter hört ihn, sieht ihn aber nicht.	☐	☐
10.	Als der kleine Prinz den Computer ausmacht, verschwindet Michael.	☐	☐

2 **Kannst du dich erinnern? Ergänze, wo es nötig ist.**

Er ..... nach links – ein riesiger, monströser Kopf ..... auf dem Bildschirm. Er ..... die Augen ..... und ..... den Kopf in seinen Händen. Dann ..... er vorsichtig wieder auf: er ..... seinen Schreibtisch, sein Zimmer, sein Bett, seine Flugzeuge und das ..... von Bayern-München. „Na ja, ... er erleichtert, das ist nur ein ....., vielmehr ein ..... . Bald wird alles ..... sein." Er ..... sich ..... . „Aber die Wände ..... immer noch .....", ruft er aus. „Man ..... mich hier .....! Ich hab's, ...: ich ..... im Computer und sehe den ..... von ..... .
Ich ..... total verrückt..., das ..... doch gar nicht.

3 **Der verflixte Computer**

Sophie hat die Zusammenfassung des zweiten Kapitels in ihren Computer eingegeben, aber der Virus hat alle Sätze durcheinandergebracht. Hilf Sophie bitte, die Sätze wieder in die richtige Reihenfolge von 1-9 zu bringen.

a. ☐ Da merkt er, dass er im Computer drin ist und dass der kleine Prinz seine Stelle eingenommen hat.

b. ☐ Als Michael die Augen aufmacht, befindet er sich in einem Irrgarten. Zunächst glaubt er zu träumen.

c. ☐ Michael schreit, damit die Mutter ihn bemerkt.

d. ☐ In Michaels Zimmer fängt der kleine Prinz an, mit dem Computer zu spielen.

e. ☐ Sie ist mit dem kleinen Prinzen zufrieden, weil er alle Matheübungen gemacht hat.

f. ☐ Dann ruft sie ihn zum Essen.

g. ☐ Aber seine Mutter sieht ihn nicht, sie hält den kleinen Prinzen für Michael.

h. ☐ Gott sei Dank kommt Michaels Mutter ins Zimmer rein; er ist sicher, dass sie ihn befreien wird.

j. ☐ Da macht der kleine Prinz den Computer aus und Michael ist weg.

Ein bisschen **Grammatik**

Artikel und Negation

***Kein** Ausweg! Michael findet **keinen** Ausweg,*

aber: *Michael findet **den** Ausweg **nicht**.*
*Seine Mutter sieht ihn nicht, sie sieht **den** Sohn **nicht**;*

aber: *Sie sieht **keinen** Jungen im Zimmer.*
*Der kleine Prinz will Michael **nicht** freilassen.*

aber: *Michael ist **kein** guter Schüler.*

	bestimmter Artikel		unbestimmter Artikel	
	positiv	negativ	positiv	negativ
m.	der	der ... nicht	ein	kein
Sing. f.	die	die ... nicht	eine	keine
n.	das	das ... nicht	ein	kein
Pl.	die	die ... nicht	–	keine

Beispiel:

***ein** Computer*	***kein** Computer*
***eine** Katze*	***keine** Katze*
***ein** Haus*	***kein** Haus*

Verben, Adjektive und Adverbien verneint man mit ***nicht***:

*Michael lernt **nicht**.*

*Michael ist **nicht** fleißig.*

*Michael lernt **nicht** gerne.*

1 **Die Verneinung? Kein Problem! Du bist immer contra.**

1. Der Wachtmeister ist nett.
   .....
2. Der kleine Prinz spielt gerne.
   .....
3. Michael versteht, wo er ist.
   .....
4. Er möchte im Computer bleiben.
   .....
5. Der kleine Prinz hat eine Pistole.
   .....
6. Die Mutter kommt nach Hause.
   .....
7. Deutsch ist leicht.
   .....
8. Sophies Computer ist kaputt.
   .....
9. Michael macht seine Matheaufgaben.
   .....
10. Der kleine Prinz ist ein Schüler.
    .....
11. Er hat Michael gern.
    .....

Wortschatz

1 **Der kleine Prinz will jetzt Michaels Leben führen. Er muss alles über ihn wissen. Im Computer sind alle Informationen aber einige Wörter kann er nicht lesen. Kannst du ihm helfen? Hier sind die fehlenden Wörter, setze sie richtig ein:**

Junge Schwester spät früh sympathisch
Bus Schule Streit fleißig sauer Haaren
intelligent lernen faul lange

Michael ist ein ..... . Er ist sehr ....., aber nicht sehr ..... . Er hat eine ....., die Julia heißt. Jeden Morgen steht er ..... auf, frühstückt und nimmt den ....., um in die ..... zu fahren. Manchmal schläft er zu ..... und kommt zu ..... in die Schule. Er möchte nicht mehr ....., weil er ..... ist, aber das geht nicht. Am Abend hat er immer ..... mit Julia, er ärgert sie und zieht sie an den ..... . Dann sind auch seine Eltern sehr ..... auf ihn. Seine Schulfreunde finden ihn aber sehr ..... .

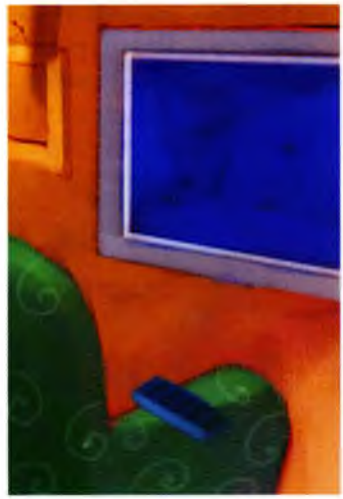
2 **Im Text finden wir viele Wörter, die *Haus* und *Schule* betreffen. Suche sie heraus.**

Haus	Schule

3 Hier ist Michaels Zimmer: beschreibe es mit Hilfe von einigen Verben (*sein – stehen – liegen*) und Präpositionen (*an, neben, über, vor, in der Mitte von, auf, unter, rechts, links*) und natürlich mit... dem Dativ.

KAPITEL 3

In Michaels Haut[1]



„Mama, darf ich vom Tisch aufstehen?“ fragt der kleine Prinz Frau Mayer. „Im Fernsehen läuft[2] ein Dokumentarfilm über Reinhold Messner.“

— „Seit wann interessierst du dich denn für Dokumentarfilme?“

— „Unser Erdkundelehrer hat uns empfohlen, diese Sendung anzuschauen“, antwortet der kleine Prinz altklug[3].

— „Na gut, wenn dein Erdkundelehrer es dir empfohlen hat... Aber mach den Ton nicht zu laut, sonst beschweren[4] sich die Nachbarn.“

— „Klar, Mama“, antwortet der kleine Prinz. Er faltet seine Serviette und legt sie in die Schublade des Küchenschrankes,

1. **in Michaels Haut** : an Michaels Stelle.
2. **im Fernsehen läuft ein Dokumentarfilm** : es wird ein Dokumentarfilm gezeigt.
3. **altklug** : weise, er spricht wie ein Gelehrter.
4. **sich beschweren** : sich beklagen, schimpfen.

dann geht er ins Wohnzimmer. Er schaltet den Fernseher [1] an, macht es sich im Sessel gemütlich und schaut sich interessiert den Dokumentarfilm über Reinhold Messner an: es ist eine Sendung über die Schweizer Alpen.

Julia, seine Schwester, die ein Jahr älter ist als er, fragt:

„Findet ihr nicht, dass er seltsam ist? Er isst sein Fleisch und die Karotten auf, ohne zu murren [2], ich träume wohl..."

— „Wenn dein Bruder mal ruhig ist, lass ihn bitte zufrieden. Ich glaube, dass die Bestrafung ihr Ziel erreicht hat."

— „Ihr seid nie zufrieden. Wenn er unerträglich [3] ist, schimpft ihr ihn aus, wenn er sich gut benimmt, findet ihr ihn komisch! Lasst den Jungen doch in Ruhe!" ruft Herr Mayer ein wenig verärgert [4] aus.

Frau Mayer räumt den Tisch ab, stellt die Weinflasche in den Kühlschrank und die Wasserflasche in den Schrank, sie faltet die Tischdecke, dann stellt sie die schmutzigen Teller in die Spülmaschine. Julia hilft ihr dabei.

„Nur weil er mal artig [5] ist, muss ich malochen [6]! Immer dasselbe!" schimpft sie.

— „Sei doch vernünftig [7], Julia! Michael soll den

1. **r Fernseher(-)** : Fernsehapparat.
(Merke: das Fernsehen = Medium; der Fernseher = Fernsehapparat, Gerät.)
2. **murren** : schimpfen; er isst die Sachen, die er sonst nicht mag, ohne sich darüber
zu beklagen.
3. **unerträglich** : anstrengend, nicht auszuhalten.
4. **verärgert** : böse, zornig.
5. **artig** : brav, gut erzogen.
6. **malochen** : Umgangssprache für hart arbeiten, schuften.
7. **vernünftig** : verständnisvoll.

Die Rache des Computers

Dokumentarfilm für den Erdkundeunterricht sehen!“ antwortet Frau Mayer.

— „Ja, ja, die Mädchen sind immer die Sklavinnen der Männer! Auf jeden Fall werde ich ihn dafür bezahlen lassen: morgen geht er einkaufen!“

— „Nun reicht's [1] aber, Julia, findest du nicht?“

Während Frau Mayer in der Küche aufräumt [2], liest ihr Mann die Zeitung und kommentiert die Nachrichten:

— „Schon wieder ein Skandal! Der Innenminister ist in Geldgeschäfte verwickelt [3]!“

— „Julia“, sagt Frau Mayer, „gib mir den Besen und gehe ruhig fernsehen, wenn du möchtest!“

— „Vielen Dank, Mutti, wie lieb von dir!“ Sie küsst sie auf die Wange.

— „Der Finanzminister will schon wieder die Steuern erhöhen“, sagt Herr Mayer.

— „Jakob, hör bitte auf, mit deinen Nachrichten-Kommentaren, die interessieren mich nicht.“

Julia geht ins Wohnzimmer, wo sie den kleinen Prinzen ordentlich in einem Sessel sitzend vorfindet.

— „Na, ist dein Dokumentarfilm interessant?“

— „Ja, er ist Spitze [4]! Ich habe sogar die Geburt eines kleinen Murmeltiers gesehen!“

Ein paar Sekunden später...

1. **nun reicht's aber** : es ist genug, basta!
2. **aufräumen** : in Ordnung bringen.
3. **in etwas verwickelt sein** : mit einer Sache zu tun haben.
4. **Spitze** : ausgezeichnet, sehr gut, Klasse.

Die Rache des Computers

— „Hör zu, Michael, wollen wir nicht etwas anderes sehen? Deine Sendung ist todlangweilig [1]!“

— „Nein, es ist noch nicht aus: ich will die Sendung bis zum Ende sehen!“

— „Komm schon, im zweiten Programm läuft ein Film! Lass das mit dem Theater [2], schalt jetzt um!“

— „Du hast nicht verstanden, unser Erdkundelehrer möchte, dass wir uns diese Sendung ansehen!“ antwortet der kleine Prinz sauer.

— „Okay, ärger dich nicht! Schau dir deinen Dokumentarfilm an, wenn dir soviel daran liegt [3]. Ich gehe sowieso gleich ins Bett. Noch was, wenn du in dein Zimmer gehst, mach nicht soviel Lärm wie üblich, verstanden?“

Julia geht aus dem Zimmer und fragt sich, was ihrem Bruder passiert sein könnte. „Er ist so komisch...“, denkt sie.

1. **todlangweilig** : sehr langweilig, uninteressant.
2. **lass das mit dem Theater** : hör auf, uns etwas vorzumachen.
3. **wenn dir soviel daran liegt** : wenn es dir so wichtig ist.

Leseverständnis

1 **Kreuze die richtige Antwort an.**

1. Der kleine Prinz fragt Frau Mayer,
   - a. ☐ ob er aufstehen darf.
   - b. ☐ ob er am Tisch sitzen bleiben darf.
   - c. ☐ ob er den Tisch abräumen darf.

2. Der kleine Prinz sicht den Dokumentarfilm über Reinhold Messner,
   - a. ☐ weil sein Erdkundelehrer das wollte.
   - b. ☐ weil sein Mathelehrer das wollte.
   - c. ☐ weil sein Deutschlehrer das wollte.

3. Der kleine Prinz legt seine Serviette
   - a. ☐ in den Küchenschrank.
   - b. ☐ in die Waschmaschine.
   - c. ☐ in die Tischschublade.

4. Er geht
   - a. ☐ ins Wohnzimmer.
   - b. ☐ in die Küche.
   - c. ☐ in sein Zimmer.

5. Er macht
   - a. ☐ das Radio an.
   - b. ☐ den Kassettenrecorder an.
   - c. ☐ den Fernseher an.

6. Er setzt sich
   - a. ☐ in einen Sessel.
   - b. ☐ auf das Bett.
   - c. ☐ auf das Sofa.

7. Der Dokumentarfilm berichtet
   - a. ☐ über die Kanarischen Inseln.
   - b. ☐ über die Schweizer Alpen.
   - c. ☐ über die Nordsee.

8. Julia findet den kleinen Prinzen komisch,
   a. ☐ weil er ihr nicht beim Aufräumen hilft.
   b. ☐ weil er fragt, ob er den Tisch abräumen darf.
   c. ☐ weil er sie nicht an den Haaren zieht.

2 Kannst du die folgenden Fragen beantworten, ohne im Text nachzuschauen?

1. Wohin geht der kleine Prinz, um fernzusehen?
   .....
2. Welche Sendung will er sehen?
   .....
3. Was machen Frau Mayer und Julia nach dem Essen?
   .....
4. Warum soll Julia den kleinen Prinzen zufrieden lassen?
   .....
5. Was liest Herr Mayer?
   .....
6. Welche Meinung hat er zu Politik und Politikern?
   .....
7. Wie findet Julia den Dokumentarfilm über die Schweizer Alpen?
   .....
8. Was macht Julia?
   .....
9. Wie findet sie ihren „Bruder“?
   .....

3 **Der verflixte Computer**

Sophie hat einen Text in ihren Computer eingegeben, aber wieder hat ein Computervirus die Sätze durcheinandergebracht. Hilf ihr, die Geschichte in die richtige Reihenfolge 1-13 zu bringen.

a. ☐ Julia ist sauer auf ihren Bruder, weil er ihr nicht beim Abräumen helfen will.

b. ☐ Julia geht schlafen, weil ihr Bruder den Dokumentarfilm sehen will.

c. ☐ Julia muss der Mutter helfen.

d. ☐ Frau Mayer erlaubt dem kleinen Prinzen fernzusehen.

e. ☐ Frau Mayer will, dass Julia ihren Bruder in Ruhe lässt.

f. ☐ Frau Mayer räumt die Küche auf.

g. ☐ Frau Mayer bittet ihren Mann, ihr nicht seine Kommentare zur Politik zu erzählen, weil sie das nicht interessiert.

h. ☐ Herr Mayer liest Zeitung.

i. ☐ Herr Mayer bittet seine Frau und seine Tochter, den Sohn in Ruhe zu lassen.

j. ☐ Herr Mayer kommentiert die Nachrichten.

k. ☐ Der kleine Prinz schaut sich den Dokumentarfilm über Reinhold Messner an.

l. ☐ Der kleine Prinz möchte vom Tisch aufstehen.

m. ☐ Der kleine Prinz will kein anderes Programm sehen.

Ein bisschen **Grammatik**

Präpositionen mit den Lokalangaben: Wo? Wohin? Woher?

Nach diesen Präpositionen kann **Akkusativ** oder **Dativ** stehen:

an – in – auf – über – vor – hinter – unter – zwischen

Bei Ländern und Städten :
Wo wohnst du? – ***In*** Köln.
Wohin fährst du? – ***Nach*** Italien. ***In*** die Schweiz

Nach diesen Präpositionen kann nur **Dativ** stehen: ***von – aus***

• Bei Herkunft, Ursprung:

Woher *kommst du?*
– ***Aus der*** *Schule.*
Woher *weißt du das?*
– ***Von meinem*** *Bruder.*

1 **Setze die Artikel oder die Endungen ein.**

Michael ist in ..... Computer hineingeraten.

Eben war er noch in sein ..... Zimmer, und plötzlich befindet er sich mitten in sein ..... Computerspiel.

Er ist natürlich sehr erschrocken und will sofort wieder aus ..... Computer raus.

Aber der kleine Prinz sitzt jetzt vor ..... Computer und freut sich, dass er aus sein ..... Kerker entkommen ist: er will nicht mehr in ..... Computerspiel!

Hinter ..... Bildschirm läuft Michael verzweifelt umher: wie kann er nur aus ..... Falle herauskommen?

Sogar in ..... Schule würde er jetzt gerne gehen!!

2 **Setze die Präpositionen und Artikel ein.**

Michael wohnt mit seiner Familie ..... Frankfurt. Frankfurt liegt ..... Deutschland, ... Fluss Main. Bald fangen die Ferien an und Familie Mayer will ..... Italien fahren.

Sie wollen ..... Adria, weil dort die Strände sandig und schön gepflegt sind.

Vorher muss Michael aber noch drei Wochen ..... Schule gehen und lernen.

..... Michaels Klasse sind viele Schüler, viele davon sind Ausländer.

Sie kommen ..... europäischen Ländern, aber einige auch aus ..... anderen Kontinenten. In der Woche geht Michael oft ..... Schwimmbad, weil er sehr gut schwimmt: es wird aber viel schöner sein, ... Mittelmeer zu baden.

Wortschatz

1 **Hier hast du eine Liste von Gegenständen und ihren Plätzen. Ordne sie einander zu und verwende die Verben *stehen* und *liegen*.**

A	B
1. Michaels Serviette	a. das Wohnzimmer
2. die Wasserflasche	b. die Schublade des Küchenschrankes
3. die schmutzigen Teller	c. sein Zimmer
4. die Weinflasche	d. die Spülmaschine
5. der Fernseher	e. der Hängeschrank
6. Michaels Computer	f. das Wohnzimmer
7. der Sessel	g. der Kühlschrank

Beispiel: Michaels Serviette *liegt in der* Schublade des Küchenschrankes.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Sprechen

1 **Deine Meinung ist gefragt!**

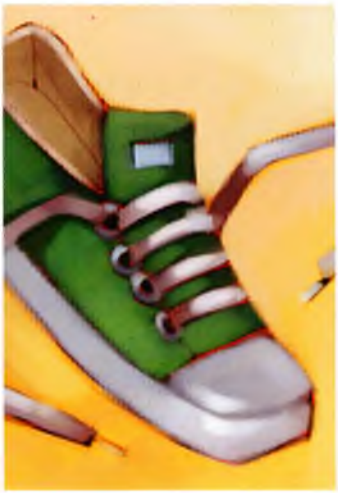
1. Wie benimmt sich der kleine Prinz?
   Was ist seltsam an seinem Verhalten für
   Familie Mayer und besonders für Julia?
   Welche Dinge gefallen dem kleinen Prinzen, die Michael nicht mag?
   Was macht Michael immer und der kleine Prinz nicht?

2. Wie findest du Julia?
   Beschreibe ihren Charakter und ihre Ideen.

3. Wie ist deine Familie?
   Vergleiche deine Familie mit der von Michael.

4. Was könnte Julia über ihren Bruder denken?
   a. Er ist verrückt geworden.
   b. Er will Mutter, Vater und Schwester auf den Arm nehmen.
   c. Er ist krank.

5. Hast du auch einen Bruder, oder eine Schwester?
   Benimmt er / sie sich wie Michael / Julia?
   Oder so, wie der kleine Prinz?
   Und du, bist du so, wie Michael / wie Julia / wie der kleine
   Prinz? Oder... ?



KAPITEL 4

Der Ariadne-Faden

5

In seinem Labyrinth fängt Michael leise an zu weinen. Er ist sehr hungrig und sehr durstig. Er ist müde und denkt an sein Bett, an sein Zimmer, an die Eltern.

Ach, all die leckeren [1] Sachen, die Mama kocht! Er verspricht sich selbst, dass er beim nächsten Mal alles aufessen wird, auch die Karotten, die er eigentlich gar nicht mag. Wenn er doch nur wieder zu Hause wäre!

Er vermisst seine Eltern und auch seine Schwester. Er nimmt sie immer auf den Arm, [2] ärgert sie und zieht sie an den Haaren. Er ist zwar jünger als sie, aber dafür stärker. Er lacht sie immer aus, wegen ihren roten Haaren, ihren dünnen Beinen und ihrer etwas zu dicken Nase. Aber jetzt verspricht er sogar, sie mit seinem Computer spielen zu lassen. Er selbst will aber in Zukunft

1. **lecker** : sie schmecken gut.
2. **auf den Arm nehmen** : sich über sie lustig machen.

lieber die Finger davon lassen [1].

Versprochen, geschworen!

Es wird dunkel im Computer und im Labyrinth. Michael hat Angst.

Er will der Geschichte ein Ende machen und den Ausgang suchen.

„Gut", denkt er sich, „jetzt versuch mal, logisch zu denken. Also, überleg doch mal, was der kleine Prinz macht, wenn er im Labyrinth eingesperrt [2] ist? Geht er nach links oder rechts? Ich weiß nicht mehr..."

Schon wieder laufen ihm Tränen über die Wangen. Er ist verzweifelt.

„Lass dich nicht entmutigen [3]! Mein Deutschlehrer hat mir einmal von einem gewissen Theseus erzählt, dem es gelungen ist, mit Hilfe eines Fadens aus einem ähnlichen Ort auszubrechen [4]. Ich habe aber keinen Faden! Der kleine Däumeling hingegen hat in seiner Geschichte Kieselsteine [5] fallen lassen. Aber was habe ich in meiner Hosentasche? Nichts, ich habe gar nichts, meine Taschen sind leer! Ah, ich habe eine Idee: ich könnte meinen Pulli auftrennen und die Wolle zu einem Knäuel aufwickeln! Na gut, ich versuch es mal..."

Wenig später gibt Michael den Versuch auf, sein Pulli scheint unzerstörbar [6] zu sein.

1. **die Finger davon lassen** : er will seinen Computer nie wieder anrühren.
2. **eingesperrt** : gefangen; er kann nicht hinaus.
3. **lass dich nicht entmutigen** : verliere nicht den Mut!
4. **ausbrechen** : fliehen, weglaufen.
5. **r Kieselstein(e)** : runde, graue Steine.
6. **unzerstörbar** : man kann den Pulli nicht kaputtmachen.

GGGHHH!

„Trotzdem kann ich hier nicht bleiben, ich werde sonst verhungern und verdursten [1]...". Auf einmal kommt ihm die Idee, seine Kleider als Orientierungspunkte zu benutzen. Er zieht seinen linken Turnschuh aus und platziert [2] ihn gut sichtbar in einer Ecke.

„So, jetzt weiß ich, dass ich schon mal hier war."

Er läuft den langen Flur entlang und hinterlässt bei jedem Kreuzweg erst den rechten Turnschuh, dann eine Socke, dann die andere, seinen Pulli, sein Hemd, seinen Gürtel... Seit zwei Stunden läuft er nun schon herum. Ständig schaut er auf die Uhr: jetzt ist es Zeit, zu Bett zu gehen. Was wird der kleine Prinz wohl machen?

Er hat ihm alles weggenommen: sein Zuhause, seine Familie, sein Zimmer, seinen Namen, alles! Aber er verliert nicht den Mut, er läuft weiter; irgendwo wird er schon ankommen.

„Endlich!" ruft er erleichtert aus, „dort ist ja der Ausgang!"

Er passt gut auf [3], denn er weiß, dass Gefahren auf ihn lauern [4]. Er kennt ja das Spiel.

„Schön, der Weg ist frei, ich kann durch!"

Plötzlich lässt ihn ein Geräusch zusammenfahren [5]!

Ein riesiger Hund kommt ihm entgegen. Er sieht bedrohlich aus und bellt laut und furchterregend [6]!

1. **verhungern und verdursten** : vor Hunger und Durst sterben.
2. **platzieren** : er legt den Turnschuh in eine Ecke.
3. **er passt gut auf** : er ist vorsichtig.
4. **Gefahren lauern auf ihn** : erwarten ihn.
5. **zusammenfahren** : er erschreckt sich und zuckt zusammen.
6. **furchterregend** : er bellt so laut, dass man Angst bekommt.

Der Ariadne-Faden

Zitternd nähert sich Michael dem Hund. Seine Hauer [1] blitzen im Dunkeln: ein echter Wolf!

Wau, Wau, macht der Hund.

— „Bitte, lass mich durch. Ich gehöre nicht zum Spiel [2], ich bin nur zufällig hier. Bitte, beiß mich nicht!“

— „Wau, Wau, warum störst du mich?“ fragt der Hund böse.

— „Entschuldige, entschuldige, du kannst ruhig weiterschlafen, wenn du möchtest. Ich werde ganz leise sein, ich verspreche es dir.“

Der Hund scheint nur halb überzeugt zu sein, er neigt den Kopf nach rechts und dann nach links... dann:

— „Na gut, dieses Mal verschone [3] ich dich noch, aber störe mich nie wieder, sonst...!“

— „Okay, aber wo ist der Ausgang?“ fragt Michael.

— „Der Ausgang? Was für einen Ausgang? Es gibt doch gar keinen...“

1. **r Hauer**(-) : spitze Zähne.
2. **nicht zum Spiel gehören** : ich habe mit dem Spiel nichts zu tun.
3. **verschonen** : dieses Mal werde ich dich nicht beißen.

Leseverständnis

FIT 2 1 Kreuze die richtige Antwort an.

1. Michael ist in einem Labyrinth und
   - a. ☐ friert und ist hungrig.
   - b. ☐ schwitzt und ist durstig.
   - c. ☐ ist hungrig und durstig.
2. Er denkt daran, wie sehr er
   - a. ☐ Karotten mag.
   - b. ☐ Karotten hasst.
   - c. ☐ Karotten anbaut.
3. Zu seiner Schwester ist er
   - a. ☐ sehr nett.
   - b. ☐ sehr frech.
   - c. ☐ gleichgültig.
4. Er erinnert sich an Theseus. Der befreite sich aus einem Labyrinth
   - a. ☐ mit einem Faden.
   - b. ☐ mit Kieselsteinen.
   - c. ☐ mit der Wolle seines Pullovers.
5. Um aus dem Irrgarten zu kommen, will Michael,
   - a. ☐ seine Kleider überall liegen lassen.
   - b. ☐ auf dem Boden Zeichen malen.
   - c. ☐ Krümel auf den Boden fallen lassen.
6. Als Michael am Ausgang ist, sieht er
   - a. ☐ einen großen Wolf.
   - b. ☐ einen großen Hund, der wie ein Wolf aussieht.
   - c. ☐ einen Menschenfresser.
7. Der Hund
   - a. ☐ greift Michael an.
   - b. ☐ schläft.
   - c. ☐ droht ihm.

2 **Lies noch einmal und korrigiere.**

„Eigentlich kann ich auch hier bleiben, ich werde sonst

.....

verschlafen und verdursten...". Auf einmal kommt ihm

.....

die Idee, seine Computerspiele als Orientierungspunkte zu benutzen.

.....

Er zieht seinen linken Handschuh aus und versteckt ihn gut sichtbar in

.....

einer Schublade.

.....

„So, jetzt weiß ich, dass ich noch nie hier war."

.....

Er läuft den langen Strand entlang und hinterlässt bei jeder Sandburg

.....

erst den rechten Skischuh, dann eine Krawatte, dann die andere,

.....

seinen Fotoapparat, sein Taschentuch, seinen Teddybär...

.....

3 **Der verflixte Computer**
Sophie hat die Zusammenfassung des 4. Kapitels in ihren Computer eingetippt. Aber der Virus hat schon wieder zugeschlagen. Hilf ihr bitte.

Am Anfang weint Michael leise vor sich hin. Er denkt an seine Familie, die er sehr vermisst, die ..... Sachen seiner Mutter, und sogar die Streitereien mit seiner ..... .

Aber er muss jetzt etwas unternehmen!

Er erinnert sich an die Geschichte von ..... und die des kleinen ..... Theseus hat es mit Hilfe von einem ..... geschafft, aus dem Labyrinth zu entkommen. Um seinen Weg im Wald wieder zu finden, ... der kleine Däumeling ..... Michael lässt seine ....., seinen Pulli, sein Hemd und seine Socken auf den Boden fallen. Er läuft zwei Stunden lang herum, findet aber keinen ..... .

Ein bisschen **Grammatik**

Mein oder Dein?
Possessivpronomen – so schwer ist das doch gar nicht!

Beispiel:

*Michael zieht **seine** Turnschuhe aus, aber welche Schuhe zieht. Julia an? **Ihre** Schuhe, natürlich!*

1 **a.** Und welche Hose ziehst du an? ..... Jeans, natürlich!

b. Wessen Brille trage ich? ..... Brille, natürlich!

c. In welchen Garten geht Herr Mayer? In ..... Garten.

d. Wo wohnt Familie Mayer? In ..... Haus, natürlich!

e. Mit welchem Computer spielt Michael? Mit ..... Computer, natürlich!

f. Bei wem möchte Michael wieder sein? Bei ..... Mutter, natürlich!

g. Wen findet Julia komisch? ..... Bruder.

h. Mit wessen Ball spielt ihr? Mit ..... Ball, klar!

i. Wen ladet ihr zum Geburtstag ein? ..... Freunde, natürlich!

j. Welche Bücher lesen die Schüler? ..... Bücher!

2 Und jetzt setze die richtigen Possessiva ein.

Michael ist in ..... Zimmer und spielt mit .... Computer. ..... Eltern sind nicht da. Sie haben ..... Sohn gesagt, er soll mit ..... Matheübungen fertig sein, wenn sie zurück sind.

Julia ist mit ..... Hausaufgaben schon lange fertig, deswegen ist sie nicht in ..... Zimmer, sondern bei ..... Freundin Sophie. Die beiden Mädchen wollen ..... Schulfreunde treffen und mit ihnen in ..... Stammlokal gehen. Dort sprechen sie über ..... Lehrer und über Film, Musik und vieles mehr.

Wir wollen ..... Computer wechseln, weil er immer kaputt ist. ..... neuer Computer wird ganz modern und teuer sein, wir sparen schon lange und werden ..... ganzes Geld in den neuen Computer investieren. ..... Freunde werden sicher neidisch sein!

Wortschatz

1 Welche Kleidungsstücke trägt Michael? Was lässt er auf den Boden fallen?

den Pulli ....

Aber in seinem Schrank ist viel mehr, und auch in dem von Julia. Herr und Frau Mayer haben selbst einen vollen Schrank.
Hier sind die Kleidungsstücke der ganzen Familie Mayer, die durcheinandergekommen sind. Sortiere sie bitte.

der Rock das Kostüm die Weste der Anzug
der Schal das Kleid die Hose die Jeanshose die Bluse
das Hemd die Jacke der Mantel der Anorak
die Turnschuhe das Abendkleid das Tenniskleid der Bikini
der Minirock das T-Shirt die kurze Hose

2 Wem gehört was?

1. Michael gehört *der Schal*, ...
   .....
   .....
2. Julia gehört *die Jacke*, ...
   .....
   .....
3. Frau Mayer gehört *das Kostüm*, ...
   ....
   .....
4. Herrn Mayer gehört *die Weste*, ...
   ....
   .....

Was hast du in deinem Schrank?

Was trägst du gerne?

Schreibschule

1 **Kennst du die Geschichte vom kleinen Däumeling? Und den Mythos von Theseus und Ariadne? Michael ist sehr konfus – in seinem Kopf ist alles durcheinander ... hilf ihm, die Geschichten richtig zu erzählen.**

Theseus will den Oger töten – er muss aber dann aus dem Wald – Der kleine Däumeling kämpft mit dem Minotaurus – er ist im Irrgang – Der Minotaurus frisst die Kinder – der Oger frisst die Geschwister vom kleinen Däumeling – aber Ariadne hilft dem kleinen Däumeling und gibt ihm einen Faden, um aus dem Wald zu kommen – Theseus ist sehr schlau, seine Intelligenz hilft ihm, den Oger zu besiegen, obwohl er so klein ist – Der kleine Däumeling ist ein griechischer Held – oder ist Theseus der Held? – Der kleine Däumeling ist so klein wie ein Daumen, und der Oger ist riesig groß ... also, wieder von vorne:

Theseus .....
.....
.....

Der kleine Däumeling .....
.....
.....

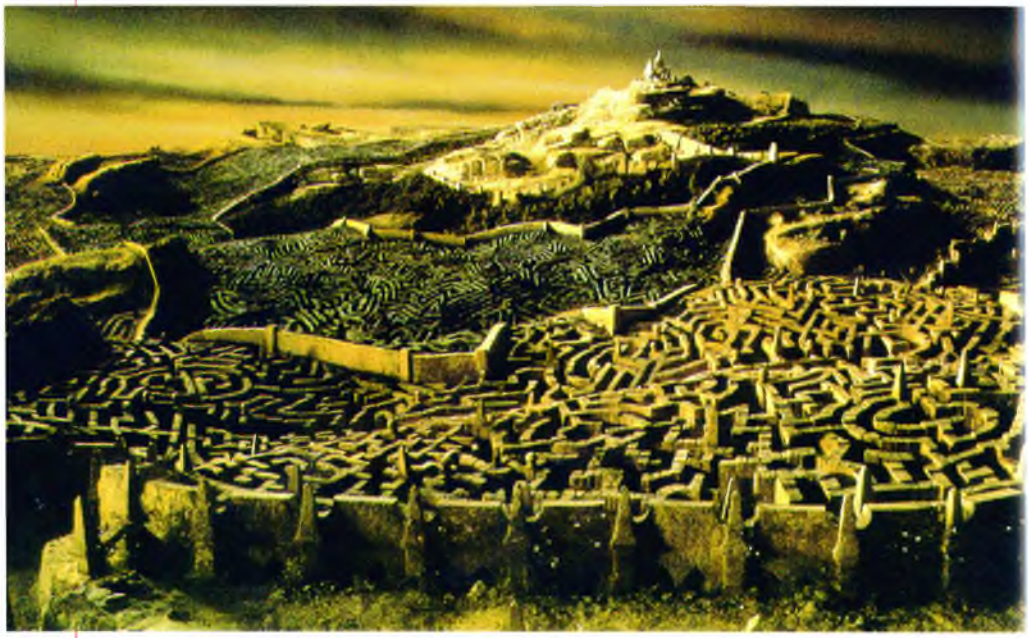
Sprechen

1 **Hast du Phantasie?**

1. Stell dir vor, du bist anstelle von Michael im Computer. Was machst du?
   Versuche, mit einfachen Sätzen zu sagen, wie du aus dem Labyrinth kommst und was dir dort passiert.
2. Stell dir vor, du bist der kleine Prinz. Was machst du in der wirklichen Welt, außerhalb des Computerspiels? Welche Dinge sind neu für dich?
3. Wie reagieren deine Eltern, wenn plötzlich ein kleiner Prinz deinen Platz einnimmt? Bemerken sie es sofort?

Labyrinthe

Wie war das noch? Dädalus baut in Knossos auf Kreta ein Labyrinth für den Minotaurus. Der akzeptiert seinen neuen Wohnort, wenn er jedes Jahr acht Jungen und acht Mädchen unter 18 Jahren als Opfer bekommt. Der 16-jährige Theseus ist eins der potentiellen Opfer. Aber er verliebt sich in Ariadne, die Tochter von Minos. Ariadne gibt Theseus einen Faden. Damit orientiert er sich im Labyrinth und kann den Minotaurus sogar töten.



Das **Labyrinth** in dem gleichnamigen Film von Jim Henson.

Sarah und Toggle, die Protagonisten aus dem Film **„Labyrinth"** im Irrgarten.

Labyrinthe. Schnee von gestern?

Überhaupt nicht. Labyrinthe sind hochaktuell. Harry Potter muss sich im 4. Band „Harry Potter und der Feuerkelch" durch ein Labyrinth kämpfen. Michael Ende, der Autor der „Unendlichen Geschichte" und „Momo" schreibt in der Kurzgeschichtensammlung „Der Spiegel im Spiegel. Ein Labyrinth" über diese architektonische Form. Und David Bowie ist der Kobold-König im Film „Labyrinth" von Jim Henson, dem Erfinder der Muppets.

„Das verrückte Labyrinth" heißt ein interessantes Computerspiel. Weitere Spiele findest du im Web. Das Kindermuseum Labyrinth in Berlin hat zum Beispiel eine schöne Spielseite.

Labyrinth oder Irrgarten?

Ein klassisches Labyrinth hat nur einen einzigen verschlungenen Weg, der zum Zentrum führt. Dieser Weg ist auch der einzige, der herausführt. In einem Irrgarten dagegen muss man den Weg zum Zentrum durch viele Abzweigungen und Kreuzwege finden. Deutschlands ältester Irrgarten liegt in Altjeßnitz in Sachsen. Der kürzeste Weg zum Ziel in die Mitte ist 400 m lang. Nach einem Plan aus dem Jahr 1674 ist der Irrgarten in den berühmten Herrenhäuser Gärten bei Hannover angelegt. Und auf Englisch heißt der Irrgarten „maze", wie der von Hampton Court Palace bei London. Labyrinth-Formen gibt es aber auch in Kirchen. In der Kathedrale von Chartres oder in der San Vitale-Kirche in Ravenna. Ganz neu und ganz in der Nähe des Hauptbahnhofs ist in Zürich der Labyrinthplatz.

Labyrinthe und Mandalas zur Entspannung?

Viele Leute wandern heute gern durch ein Labyrinth oder durch einen Irrgarten, um sich zu entspannen. Sie glauben an die mystischen Kräfte eines Labyrinths. In einigen amerikanischen und skandinavischen Schulen gibt es Labyrinthe auf dem Schulhof.

Viel Erfolg hat auch das Mandala. Seine Form kommt auch vom Labyrinth. Ein Mandala auszumalen soll sehr entspannend sein. Versuchs doch mal!

Was ist richtig?

1. Theseus ist
   - a. ☐ der Sohn von Minos.
   - b. ☐ der Geliebte von Ariadne.
   - c. ☐ der Vater von Minotaurus.
2. Labyrinthe sind heute
   - a. ☐ kein Thema mehr.
   - b. ☐ nur noch in Büchern zu finden.
   - c. ☐ ein aktuelles Thema für Große und Kleine.
3. Ein Irrgarten ist
   - a. ☐ ein Synonym für ein Labyrinth.
   - b. ☐ komplizierter als ein Labyrinth.
   - c. ☐ eine Pflanzenform des Labyrinths.
4. In einem Labyrinth in der Schule sollen die Schüler
   - a. ☐ sich entspannen.
   - b. ☐ Mandalas malen.
   - c. ☐ eine Strafarbeit machen.

KAPITEL 5

Der kleine Prinz in der Schule

Um sieben Uhr morgens steht der kleine Prinz auf und bereitet für die ganze Familie das Frühstück vor. Zuerst füllt er Kaffee und Wasser in die Kaffeemaschine und schaltet sie ein. Dann deckt er den Frühstückstisch: Er stellt die Teller, die Tassen, das Besteck [1], den Zucker, die Marmelade, die Butter und das Brot auf den Tisch und denkt sogar an das Frühstücksei für Frau Mayer.

„Das Frühstück ist fertig!" ruft er.

Julia kommt zuerst [2] und wundert sich [3]:

„Was ist denn los, ist etwas passiert?"

Sie gähnt. „Ich bin sooo müde..." sagt sie.

1. **s Besteck(e)** : Messer, Gabel Löffel.
2. **zuerst** : sie kommt als erste in die Küche.
3. **sich wundern** : überrascht sein.

Der kleine Prinz in der Schule

— „Hier hast du einen warmen Kaffee", sagt der kleine Prinz.

— „Du weißt doch, dass ich am Morgen immer Kakao trinke... was ist los mit dir? Bist du vielleicht aus dem Bett gefallen?"

— „Guten Morgen Michael, du bist aber nett heute Morgen", sagt Frau Mayer. Sie holt die Milch aus dem Kühlschrank.

— „ Möchtest du ein bisschen Kakao in deine Milch?"

— „Ja, Mama, bitte."

— „Wie viele Löffel?

— „Gib mir bitte zwei", sagt Julia.

Endlich ist der kleine Prinz fertig für seinen ersten Schultag. Er hat oft Michael von seinen Lehrern, von seinen Mitschülern und Mitschülerinnen sprechen hören. Er ist ein wenig unsicher. Nachdem er seinen Schulranzen [1] gepackt hat, umarmt er Frau Mayer.

„Michael, treib dich nicht mit deinen Freunden auf der Straße herum [2] und komm nach der Schule gleich nach Hause. Hier ist dein Pausenbrot, vergiss es nicht! Nun beeile dich, sonst verpasst du deinen Bus! Tschüss [3]!"

An der Bushaltestelle sprechen ihn drei Mädchen an.

„Schnell, Michael, der Bus kommt!"

Der kleine Prinz rennt und erreicht den Bus gerade als [4] die Türen schließen.

„Da hast du aber noch mal Glück gehabt", sagt die Älteste. „Du hast ihn um ein Haar noch erwischt [5]!" „Wisst ihr, dass Herr

1. **r Schulranzen(-)** : Schultasche für Bücher und Hefte.
2. **treib dich nicht herum** : geh nicht mit deinen Freunden spielen, spazieren; trödel nicht herum.
3. **Tschüss** : auf Wiedersehen; Gruß unter jungen Leuten und Freunden.
4. **gerade als** : in dem Moment, wo die Türen schließen.
5. **du hast ihn um ein Haar noch erwischt** : noch eben erreicht.

Die Rache des Computers

Bacher heute Michael befragen will? Er kriegt bestimmt wieder eine fünf." Sie fängt an zu lachen.

— „Wenn du willst, Michael, sagen wir dir vor [1]. Aber dafür musst du am Samstag mit uns ins Kino gehen, okay?" sagt die Dritte.

— „In Ordnung", antwortet der kleine Prinz.

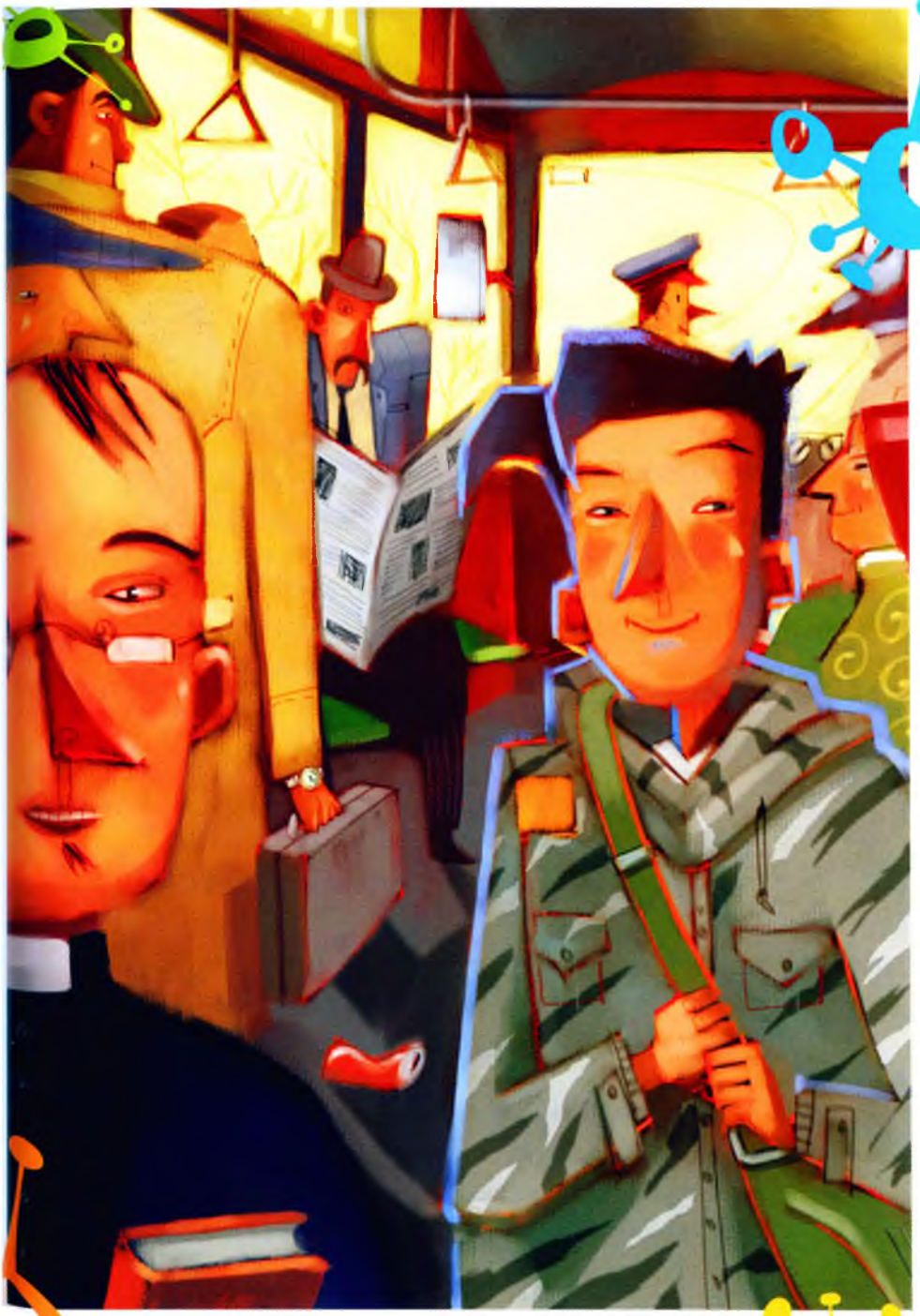
Der Bus hält. Die vier Kinder steigen aus, gehen durch das Schultor und überqueren den großen Hof. Sie betreten das Schulgebäude und laufen die Treppen bis zur zweiten Etage hinauf. Dort, in Raum 205 findet der Matheunterricht statt. Einige andere Kinder warten schon vor der Tür und wollen noch nicht so richtig rein. Es klingelt. Als der Mathelehrer in die Klasse kommt, stehen alle Schüler auf. Alles ist still.

— „Gut, setzt euch, Kinder! Ich werde jetzt die Namen aufrufen [2]. Mal sehen, wer heute fehlt. — Nanu, Michael, du bist ja doch da! Das ist ganz schön mutig von dir, heute zu kommen", sagt er ironisch. „Na gut, dann komm mal an die Tafel! Also, was kannst du mir über den Lehrsatz [3] des Pythagoras erzählen?"

Der kleine Prinz fängt an zu reden. Herr Bacher sagt überrascht: „Ich stelle mit Befriedigung [4] fest, dass du deine Lektion gelernt hast. Schön, beweise mir diese Regel!"

Der kleine Prinz nimmt ein Stück Kreide und macht die ganze Beweisführung [5] an der Tafel. Der Mathelehrer schaut ihn an: „Sehr gut, Michael! Setz dich wieder auf deinen Platz."

1. **vorsagen** : die Antworten zuflüstern.
2. **aufrufen** : der Lehrer liest die Namen laut vor.
3. **r Lehrsatz("e)** : s Theorem.
4. **e Befriedigung(en)** : der Lehrer ist mit dem kleinen Prinzen zufrieden.
5. **e Beweisführung(en)** : Michael soll die Mathematikregel an der Tafel demonstrieren.



Die Rache des Computers

Als er sich hingesetzt hat, fragt ihn sein Schulfreund: „Was ist denn mit dir los, Michael, fühlst du dich nicht wohl?“

— „Klar fühle ich mich wohl, wieso denn?“

— „Ich weiß nicht, du bist so anders als sonst...“

— „Sag mal, Michael“, fragt das Mädchen mit den langen braunen Haaren, die er im Bus getroffen hat, „hilfst du mir bei der Mathearbeit? Und kommst du am Samstag mit ins Kino?“

— „Okay.“

— „Schön, dann treffen wir uns, wo wir uns immer treffen.“

— „Und wo ist das?“ fragt der kleine Prinz.

— „Na hör mal, wie kannst du das vergessen? Natürlich gegenüber der Cafeteria! Ich fange langsam an zu glauben, du bist gar nicht Michael...“ sagt das Mädchen mit den langen braunen Haaren und lacht.

Leseverständnis

FIT 2 **1** **Kreuze die richtige Antwort an.**

	R	F
1. Der kleine Prinz bereitet das Frühstück nur für sich selbst vor.	☐	☐
2. Julia trinkt morgens Kakao.	☐	☐
3. Die Milch steht im Backofen.	☐	☐
4. Frau Mayer sagt zu ihrem Mann, dass er zu spät ins Büro kommen wird.	☐	☐
5. Der kleine Prinz verpasst den Bus.	☐	☐
6. Herr Bacher ist mit Michael zufrieden.	☐	☐
7. Der kleine Prinz kann den Satz des Pythagoras nicht beweisen.	☐	☐
8. Der kleine Prinz weiß nicht, wo sich Michael und seine Mitschüler immer treffen.	☐	☐

2 **Korrigiere, was nicht stimmt.**

Der Bus fährt weiter. Die vier Freunde steigen aus,
.....

gehen durch das Schultor und überqueren den großen
.....

Garten. Sie betreten das Schulgebäude und laufen die Treppen bis zur
.....

sechsten Etage hinunter. Dort, in Raum 502 findet der Deutschunterricht
.....

statt. Einige andere Lehrer warten schon vor der Tür und wollen noch
.....

nicht so richtig rein. Es klingelt. Als der Hausmeister in die Klasse
.....

kommt, setzen sich alle Schüler hin. Alles ist still.

.....

— „Gut, steht auf, Kinder! Ich werde jetzt die Namen aufrufen.

.....

Mal sehen, wer heute da ist. — Nanu, Michael, du bist ja doch

.....

da! Das ist aber schön von dir, heute zu kommen", sagt er freundlich.

.....

„Na gut, dann geh ruhig nach Hause!"

.....

3 **Der verflixte Computer**

Dieser Computer! Er macht immer verrücktere Sachen!
Diesmal hat er in der Zusammenfassung des Kapitels einige Wörter ausgelassen. Hilf der armen Sophie bitte, die Satzteile logisch miteinander zu verbinden.

am nächsten Morgen als aber
und weil aber danach dort

..... bereitet der kleine Prinz das Frühstück für die ganze Familie vor.

..... nimmt er den Bus, um zur Schule zu fahren.

..... trifft er drei Mädchen.

..... der Mathelehrer in die Klasse kommt, ruft er die Schüler auf, dann befragt er Michael bzw. den kleinen Prinzen.

..... Michael überrascht ihn, ... er die Lektion so gut kann.

Das Mädchen mit den langen braunen Haaren bittet Michael um Hilfe bei den Matheübungen, ... lädt sie ihn ins Kino ein, ... Michael kennt den Ort der Verabredung nicht.

Ein bisschen **Grammatik**

Zeitadverbien und Zeitangaben: WANN?

Einige Zeitadverbien:

immer – oft – manchmal – selten – nie – sofort – gleich – plötzlich – auf einmal – dann – später – danach – davor – lange – kurz

Im **Präsens**: wann ist das ?

heute – jetzt – diese Woche – heute morgen – am Morgen, am Nachmittag, am Abend, in der Nacht

In der **Vergangenheit**: wann war das?

vor drei Jahren – letzten Sommer – vor einem Monat – vergangene Woche – vorgestern – gestern

Im **Futur**: wann wird das sein?

morgen – in einer Woche – in zwei Tagen – übermorgen – nächsten Montag – nächsten Sommer – nächstes Jahr

Auch die **Uhrzeiten** sind wichtig. Hier sind einige:

um ein Uhr, um sieben, um halb neun, um Viertel vor drei, um zehn nach zwei, ...

1 **Wie oft gehst du ins Kino, tanzen, usw.?**

2 **Und jetzt bilde damit Sätze! Fang so an:**

Ich gehe selten ins Kino, aber ich treibe oft Sport .....

.....

.....

.....

.....

.....

Rettet das Butterbrot

Sandwich, Croissant vom Bäcker, Pizza und Döner Kebab aus dem Fastfood an der Ecke. Deutsche Schulkinder essen international. Aber essen sie auch gesund? Was ist aus dem guten, alten Pausenbrot geworden? Eine Scheibe Graubrot mit Butter bestrichen, darauf Marmelade oder Wurst oder Käse. Das deutsche Butterbrot ist mittlerweile ein Exot, in den Schulen und zu Hause.

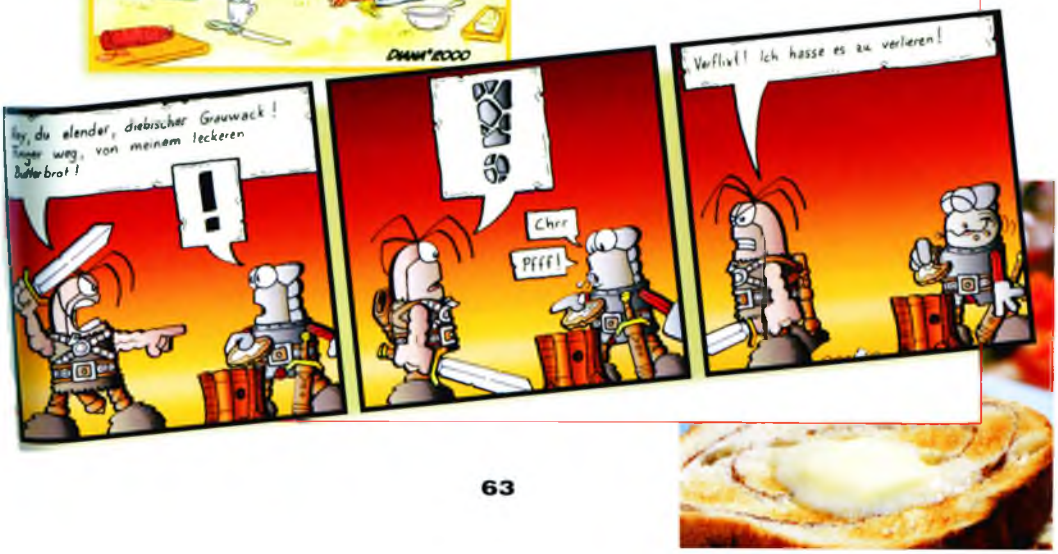
Das Butterbrot in der Geschichte

Butterbrote gibt es seit dem Mittelalter. Damals war es ein Brei aus Bier, Brot und Butter. Die Gebrüder Grimm definieren in ihrem Wörterbuch aus dem Jahre 1860 das Butterbrot als „...eine geringe Kost, wie man sie Kindern zum Frühstück streicht".

Alles über das Butterbrot, auch in der Literatur und Kunst, findest du im Internet unter dem Stichwort „Butterbrot" und auch die Aktion „Rettet das Butterbrot". Sie will das Butterbrot vor dem Aussterben bewahren. In Deutschland feiert man auch den „Tag des Butterbrotes". Am 26. September 2005 fand er zum siebten Mal statt. Viele Bäcker verteilten Butterbrote gratis an Schulkinder.

Rezepte für das Butterbrot

Auch die findest du im Internet. Neben klassischen Ideen gibt es hier auch sehr exotische Variationen. Zum Beispiel ein Butterbrot mit Nutella und Pfeffersalami oder die Kreation „Mortadella mit Klecks". Der Klecks ist... Erdbeermarmelade. Surfer im Internet können abstimmen, was sie am liebsten auf ihr Butterbrot legen. Mit 44% steht die Wurst an erster Stelle, danach kommt der Käse mit 34%.



Fakt ist: das Butterbrot ist gesund und gut zum Frühstück. Aber leider kommen immer mehr Schüler ohne richtiges Frühstück in die Schule.

Was ist richtig?

1 Das Butterbrot isst man
- a. ☐ nur in der Schule.
- b. ☐ nur zu Hause.
- c. ☐ in der Schule und zu Hause.

2 Butterbrote gibt es seit
- a. ☐ dem Altertum.
- b. ☐ dem Mittelalter.
- c. ☐ 1860.

3 Rezepte für Butterbrote findet man
- a. ☐ in Restaurants.
- b. ☐ in Schulen.
- c. ☐ im Internet.

4 Die meisten Leute wollen Butterbrote
- a. ☐ mit Käse.
- b. ☐ mit Wurst.
- c. ☐ mit Nutella.

KAPITEL 6

Michael im Minensperrgebiet[1]

„Was, es gibt keinen Ausgang?“ fragt Michael entsetzt den Hund.

— „Genau. Hier kommt man nicht raus. Man wartet darauf, dass jemand den Computer anmacht und man gehorcht[2]. Das ist alles.“

— „Und was ist dort drüben?“ fragt Michael und zeigt auf ein Brachland[3].

— „Dort? Keine Ahnung, ich bin noch nie dort gewesen. Ich muss hier bleiben, in diesem Sektor[4]. Vielleicht findest du dort den Ausgang, wer weiß?“

1. **s Minensperrgebiet(e)** : ein Gebiet mit Minen, das man nicht betreten darf.
2. **gehorchen** : die Anweisungen befolgen.
3. **s Brachland** : Felder, wo nichts wächst.
4. **r Sektor(en)** : s Gebiet, r Bereich.

Die Rache des Computers

Michael bedankt sich bei dem Hund und geht weiter. Ihm ist ein wenig kalt in seinem T-Shirt. Er erreicht das Feld. Die Steine verletzen seine nackten Füße, aber er geht weiter. Das Land ist dunkel und auf dem Feld gibt es nichts, kein Gras, keinen Baum, keine Blume. Gar nichts. Es weht ein starker Wind. Michael wird es immer kälter. Der Sand fliegt in seine Augen, in den Mund. Niemand ist zu sehen. Es ist eine Wüstenlandschaft [1]. Dort gibt es keine Sonne und keine Sterne, der Himmel ist grau und die Temperatur eisig [2]. Es sieht aus, wie auf dem Mond.

Um weiterzukommen muss Michael gegen den starken Wind ankämpfen. Plötzlich kommt von links ein Flugzeug: ein feindliches Flugzeug.

„Ratatata..." Er schmeißt sich auf den Boden, um nicht getroffen zu werden. „Uff! Es hat mich nicht erwischt [3]!" Er will über eine Brücke, muss sich aber beeilen [4], weil die Brücke vermint ist: er hat nur dreißig Sekunden Zeit.

Eins - er rennt, zwei - drei - vier - fünf, er rennt schneller, sechs - sieben - acht - neun, er ist erschöpft [5]... zehn - zwanzig -, ihm bleibt nicht mehr viel Zeit übrig [6], neunundzwanzig - schnell, schnell - jetzt explodiert alles!!!!

„Hurra! Ich habe es geschafft!!! Geschafft!!!! Michael ist wohlbehalten [7] über die Brücke gekommen. Jetzt muss er mit einem U-Boot den Ozean überqueren. Er beeilt sich, denn sein

1. **e Wüstenlandschaft(en)** : Wüste, z.B. Sahara; Gebiet mit Dünen, Sand und wenig Wasser.
2. **eisig** : sehr kalt.
3. **erwischen** : treffen, verletzen.
4. **sich beeilen** : schnell machen.
5. **erschöpft** : sehr, sehr müde, ohne Energie.
6. **übrig bleiben** : r Rest.
7. **wohlbehalten** : gesund, unverletzt.

Die Rache des Computers

U-Boot fährt bald aus. Auch diesmal hat er Glück. Er ist an Bord. „Schön", denkt er, „jetzt kann ich mich ausruhen [1]".

„Ui,ui,ui,ui,ui, alle Mann auf Gefechtstation [2], alle Mann auf Gefechtstation! Ui,ui,ui,ui....."

„Oh nein", ruft Michael aus. „Ich bin so fertig! [3]"

„Ui,ui,ui, Feind in Sicht, Raketen zum Abschuss frei, ui,ui,ui... "

Eine Explosion erschüttert den Maschinenraum. „Ui,ui, ui... Mannschaft in Kampfbereitschaft. Hebel ziehen, roten Knopf drehen, grüne Taste drücken: Feuer! - Auftrag ausgeführt. Ui,ui,ui... U-Boot verlassen."

Michael steigt schnell aus.

Ein Geländewagen [4] erwartet ihn. Ein Schild befiehlt ihm, einzusteigen. Er gehorcht. Der Geländewagen fährt ab, er fährt sehr schnell. „Hilfe, ich kann doch gar nicht fahren!" schreit Michael, hält aber trotzdem das Steuerrad fest. Plötzlich fällt ein Baum auf die Strasse. Er weiß nicht, wie er den Wagen stoppen kann. Er sieht rechts einen Hebel, den zieht er. „Hurra, das ist die Bremse! " ruft Michael aus.

Aber der Geländewagen rammt [5] den Baum, überschlägt sich einmal, zweimal — zum Glück ist er angeschnallt! Er macht die Augen auf und steigt aus dem Wagen: Ein Reifen ist kaputt, aber ein Reservereifen ist nicht dabei. Es bleibt ihm nichts anderes übrig, er muss zu Fuß weiter.

Diesmal muss er durch den Dschungel. Die Bäume versperren

1. **sich ausruhen** : sich erholen, neue Kräfte sammeln.
2. **e Gefechtstation(en)** : r Kampfplatz.
3. **ich bin so fertig** : ich bin sehr müde.
4. **r Geländewagen(-)** : r Jeep.
5. **rammen** : der Geländewagen fährt gegen den Baum.

Michael im Minensperrgebiet

ihm den Weg [1], die Schreie der Tiere sind grässlich [2].

„Hi,hi, hi", hört er hinter sich.

„Grrrr, Grrrrr..."

„Das ist ein Löwe!" denkt sich Michael, dann überlegt er: „Im Dschungel gibt es doch gar keine Löwen. Diese Spiele sind total idiotisch."

Einige Affen versperren ihm den Weg.

Ein riesiger Gorilla, der wie King Kong aussieht, steht vor ihm.

„Na, Kleiner, hast du dich im Dschungel verlaufen?" fragt er ihn mit einem seltsamen Grinsen [3].

— „Ich will nach Hause!" sagt Michael.

— „Wo ist denn dein Freund, der kleine Prinz?" fragt ihn King Kong.

— „Er nimmt meinen Platz in meiner Familie ein [4]... Herr Gorilla, können Sie mir nicht helfen?"

— „Was gibst du mir dafür [5]?" antwortet der Affe.

— „Ich werde mein Computerspiel manipulieren und Sie noch kräftiger machen."

— „Hmmm, ich werde es mir überlegen..."

Nach einigen Minuten antwortet der Affe:

„Gut, ich werde dir helfen, aber ich will etwas anderes von dir haben: und zwar den kleinen Prinzen, okay? Bist du einverstanden?" [6]

— „Aber wie werden Sie mir helfen?..."

1. **den Weg versperren** : jdn nicht durchgehen lassen.
2. **grässlich** : furchtbar, schrecklich.
3. **s Grinsen** : böses, gemeines Lächeln.
4. **den Platz einnehmen** : an seine Stelle treten.
5. **dafür** : (hier) für meine Hilfe.
6. **einverstanden** : ausgemacht, in Ordnung.

Leseverständnis

FIT 2 **1** **Richtig oder falsch? Kreuze die richtige Antwort an.**

		R	F
1.	Man kann aus dem Computer nicht herauskommen.	☐	☐
2.	Der Hund geht oft auf dem Brachland spazieren.	☐	☐
3.	Der Hund muss mit dem kleinen Prinzen kämpfen.	☐	☐
4.	Auf dem Brachland gibt es einen wunderbaren Garten.	☐	☐
5.	Michael gerät in ein Kriegsspiel.	☐	☐
6.	Michael schießt Raketen gegen das Flugzeug ab.	☐	☐
7.	Michael muss in das U-Boot.	☐	☐
8.	Als er aus dem U-Boot steigt, findet er einen Ferrari.	☐	☐
9.	Er baut einen Unfall, weil er nicht fahren kann.	☐	☐
10.	Im Dschungel trifft er einen Gorilla.	☐	☐
11.	King Kong ist bereit, ihm zu helfen.	☐	☐

2 **Kannst du dich erinnern? Ergänze, wo es nötig ist.**

Michael bedankt sich bei dem ..... und geht weiter. Ihm ist ein wenig ..... in seinem T-Shirt. Er erreicht das Feld. Die Steine verletzen seine nackten ....., aber er geht weiter.

Das Land ist dunkel und auf dem Feld gibt es nichts, kein ..... keinen ....., keine ..... . Gar nichts. Es weht ein starker ..... . Michael wird es immer ..... . Der Sand fliegt in seine ....., in den ..... . Niemand ist zu sehen. Es ist eine ..... . Dort gibt es keine ..... und keine ....., der Himmel ist ..... und die Temperatur ..... . Es sieht aus, wie auf dem ..... .

3 **Der verflixte Computer**
Der Computer spinnt schon wieder! Bei der Zusammenfassung des Kapitels haben sich eine Menge Fehler eingeschlichen.
Korrigiere sie bitte.

Michael verlässt den großen Hund und betritt einen wunderbaren
.....

Garten.

Plötzlich greift ihn ein Hubschrauber an, der Süßigkeiten abwirft.
.....

Er läuft los und findet ein U-Boot.
.....

Er steigt ein und macht eine gemütliche Kreuzfahrt.
.....

Dann mietet er einen Geländewagen.
.....

Ein Reifen platzt, weil er über spitze Steine gefahren ist.
.....

Deshalb muss Michael zu Fuß weiter.
.....

Er hört einen Panther und trifft einige Affen.
.....

Ein kleiner Affe verspricht ihm zu helfen.
.....

Sprechen

1 **Ein Freund möchte von dir etwas über das Buch „Die Rache des Computers" wissen:**
Beantworte seine Fragen.

— Wer ist Michael?

.....

— Was macht er am Sonntag zu Hause?

.....

— Was für ein Computerspiel hat er?

.....

— Hat er Spaß am Lernen?

.....

— Wo ist er jetzt?

.....

— Weiß er, warum er dort ist?

.....

— Wen trifft er im Computerspiel?

.....

— Wo befindet er sich zunächst? Wohin geht er?

.....

— Amüsiert er sich jetzt im Computer, so wie er sich vorher beim Spielen amüsiert hat?

.....

— Wer soll ihm jetzt aus dem Computer helfen?

.....

Wortschatz

1 **Suche im Text die Wörter heraus, die mit *Natur* und *Krieg* zu tun haben, und ordne sie zu:**

Natur: *Der Mond, das Feld* .....

.....

.....

.....

.....

Krieg: *Der Feind, das Flugzeug* .....

.....

.....

.....

.....

2 **Eine Schülergruppe schreibt einen Appell gegen den Krieg. Aber sie können noch nicht so gut deutsch und es fehlen ihnen einige Wörter. Hilf ihnen bitte und setzte die Wörter richtig ein.**

Krieg **Kriege** **Bomben** **Kampfflugzeuge**
U-Boote **Raketen** **Hunger**

Gegen den Krieg

Überall in der Welt gibt es immer noch kleine und größere ..... .
Die Menschen verhungern [1], aber man gibt weiter viel Geld aus, um immer perfektere Mordinstrumente [2] zu konstruieren. ....., die ..... abschießen können, mit ..... beladen, fliegen über unsere Köpfe. In den Ozeanen fahren Atom- ..... . Frauen, Männer und Kinder sterben vor ....., wie im Irak. Stoppen wir das Massaker!
Wir wollen keinen ..... mehr! Wir wollen endlich FRIEDEN!

1. **r Hubschrauber(-)** : r Helikopter.
2. **s Mordinstrument(e)** : Waffen, mit denen man Menschen töten kann.

KAPITEL 7

Der kleine Prinz geht aus

Es ist drei Uhr nachmittags, der kleine Prinz schaut in Michaels Schrank.

„Die Jeans-Hose ist perfekt. Ich werde sie zu diesem Hemd [1] und mit dieser Krawatte anziehen. Au ja!"

Er geht ins Badezimmer, er duscht und wäscht sich die Haare. Er freut sich auf den Nachmittag. Er wird mit Susanne, dem Mädchen mit den langen braunen Haaren, die er am ersten Tag getroffen hat, und mit Heike ins Kino gehen. Sie haben vor [2], einen lustigen Film zu sehen: 'König der Löwen'.

Anschließend [3] wollen sie ein Eis und vielleicht eine Pizza essen gehen. Er ist fertig.

„Sieh mal an!" sagt Frau Mayer, „du bist aber hübsch angezogen! Was ist nur los mit dir, sonst willst du dir nie eine

1. **s Hemd(en)** : Herrenhemd (aber: Damenbluse).
2. **etwas vorhaben** : die Absicht haben, etwas zu tun.
3. **anschließend** : nach dem Film.

Der kleine Prinz geht aus

Krawatte umbinden! Gehst du etwa [1] mit einem Mädchen aus?"

— „Nein, mit zwei Mädchen!"

— „Komm nicht zu spät nach Hause, um acht musst du wieder da sein!"

— „Natürlich, Mutti. Bis heute Abend. Tschüss!"

Auf der Straße schaut der kleine Prinz vergnügt [2] in all die Schaufenster der Geschäfte. Der Bäcker hat eine schöne rosa Torte in sein Schaufenster gestellt. Der Metzger hat seines mit Würsten und Schinken geschmückt. Der Feinkosthändler ist darüber verärgert, weil man einen Supermarkt ganz in seiner Nähe aufgemacht hat, und er dadurch viele Kunden verloren hat. Der Fischhändler singt immer noch alte Schlager [3] und der kleine Prinz betrachtet neugierig die modischen Jeans und Pullis im Schaufenster der Boutiquen.

Wie schön ist es doch, in Michaels Haut zu stecken: keine Maus, die unerwünscht [4] klickt, kein Wachtmeister, kein Schwert... einfach paradiesisch!

Am Ort der Verabredung sieht er Susanne und Heike.

„Hallo, Michael!"

Der kleine Prinz winkt und geht über die Straße zu ihnen.

„Mach schnell, sonst verpassen [5] wir den Filmanfang!" sagt Susanne.

Am Kinoeingang stehen sie am Schalter Schlange [6].

1. **etwa** : vielleicht.
2. **vergnügt** : gut gelaunt, glücklich, zufrieden.
3. **alte Schlager** : bekannte Lieder von früher.
4. **unerwünscht** : wenn man es nicht wünscht.
5. **verpassen** : zu spät kommen.
6. **Schlange stehen** : anstehen, hinter vielen Leuten stehen und warten.

Die Rache des Computers

„Der Eintritt ist schon wieder teurer geworden: die Kinokarte kostet jetzt 4 Euro!“ sagt Heike.

— „Tja, was soll man machen, alles wird teurer“, antwortet der Mann an der Kasse.

— „Drei Eintrittskarten für ‘König der Löwen’, bitte.“

— „Das macht 12 Euro. Gehen Sie dann links, in den grünen Saal. Der Film beginnt in zwei Minuten.“

— „Vielen Dank“, sagt Heike.

— „Du, Michael, kaufst du mir ein paar Bonbons?“ fragt Susanne.

— „Okay! Wo kann man welche kaufen?“

— „Dort, dir gegenüber, wir gehen schon mal hinein und halten einen Platz für dich frei“, antwortet Heike.

Der kleine Prinz geht los.

— „Findest du nicht auch, dass er komisch ist, in letzter Zeit?“ fragt Susanne.

— „Doch, du hast recht. Er benimmt sich [1] seltsam. Er ist zum Streber [2] geworden, zieht sich wie ein Spießer [3] an und sagt nie nein. Ist er vielleicht in dich verliebt?“

— „Das glaube ich nicht. Aber er ist zum Langweiler [4] geworden. Er macht keine Späße mehr. Ich mochte ihn früher lieber. Nächstes Mal gehen wir mit Christoph ins Kino, der ist viel lustiger!“

— „Ja, den Michael kann ich auch nicht mehr ausstehen [5], der

1. **sich benehmen** : sich verhalten.
2. **r Streber(-)** : sehr fleißiger Schüler.
3. **r Spießer(-)** : Kleinbürger, Langeweiler.
4. **r Langeweiler(-)** : Person, die keine Späße macht, keinen Humor hat.
5. **jdn nicht ausstehen** : jdn nicht mögen.

sagt inzwischen immer 'Okay, einverstanden, Okay, einverstanden...'."

— „Pst, sei still, er kommt gerade..."

Dann sagt Heike ziemlich unfreundlich zum kleinen Prinzen:

— „Na, hast du endlich die Bonbons?"

— „Ja, hier sind sie. Sie sind für dich, Susanne! Ah, der Film beginnt, haltet jetzt bitte den Mund [1]!"

— „Meine Güte, der kann einem aber auf die Nerven gehen [2]!" stöhnt Susanne.

— „Also, mir reicht's!" sagt Heike. „Mir ist der Spaß vergangen, ich gehe doch nicht nur ins Kino, um mir den Film anzuschauen, sondern auch, um mich zu amüsieren. Was meinst du, Susanne, sollen wir gehen?"

— „In Ordnung, gehen wir!"

— „Aber, was macht ihr denn? Wohin geht ihr?"

— „Seid endlich still!" zischen [3] die anderen Zuschauer. „Es sind doch immer dieselben Flegel [4], die samstags im Kino stören! Das ist doch kein Zirkus hier. Seid ruhig, oder wir schmeißen euch raus!"

1. **den Mund halten** : nicht mehr reden, still sein.
2. **auf die Nerven gehen** : stören, lästig sein, nervös machen.
3. **zischen** : in einem scharfen Ton sprechen.
4. **r Flegel**(-) : unerzogene Person.

Leseverständnis

1 **Antworte auf die Fragen.**

a. Welche Kleidung wählt der kleine Prinz?

.....

b. Warum wundert sich Frau Mayer, ihn so zu sehen?

.....

c. Was denkt sie über ihren Sohn?

.....

d. Mit wem ist Michael verabredet?

.....

e. Welchen Film wollen die Freunde im Kino sehen?

.....

f. Warum glaubt Susanne, dass der kleine Prinz (Michael) komisch ist?

.....

g. Warum entscheidet sich Heike, mit ihrer Freundin wegzugehen?

.....

h. Worüber ärgern sich die Zuschauer im Kinosaal?

.....

2 **Der verflixte Computer!**
Sophie versucht, eine gelöschte Diskette wieder lesbar zu machen, aber leider fehlen einige Wörter.
Ergänze bitte den Text.

Der kleine Prinz zieht die ....., das ..... und die ..... an, weil er sich mit ..... und ..... treffen will, um ins ..... zu gehen. Frau Mayer fragt ihn: „..... du etwa mit einem ..... aus?“ Sie ..... sich, ihn so ..... zu sehen.

Im ..... kaufen die drei ..... die ....., aber Heike ist ....., weil die Kinokarte so ..... ist.

Die beiden Mädchen bitten Michael, ... zu kaufen und reden über ....., als er nicht da ist.

Jetzt läuft der Film und die Mädchen möchten sich ....., aber Michael bittet sie, den ..... zu halten, weil er den ..... sehen will. Daraufhin ..... die beiden Mädchen ..... und gehen ....., die Zuschauer ..... sich.

Ein bisschen **Grammatik**

Nebensätze

– *Der Feinkosthändler ist verärgert,* ***weil*** *man einen Supermarkt ganz in seiner Nähe* ***aufgemacht hat.***

– *Der kleine Prinz ist elegant angezogen,* ***weil*** *er mit den zwei Mädchen* ***ausgehen will.***

Regel:

Im Nebensatz steht das Prädikat am Ende.

Das konjugierte Verb steht an der letzten Stelle.

1 Jetzt bist du dran!

Warum macht Michael seine Matheübungen nicht?
Er spielt mit dem Computer.
Weil er mit dem Computer spielt.

a. Warum hat er plötzlich Angst?
Er ist im Computer drin.
.....

b. Warum lässt ihn der kleine Prinz nicht raus?
Er will frei sein.
.....

c. Warum findet Julia ihren Bruder so komisch?
Er ist so brav.
.....

d. Warum gehen Susanne und Heike weg?
Der kleine Prinz ist langweilig.
.....

e. Warum hat Michael einen Autounfall?
Er kann nicht Auto fahren.
.....

f. Warum will der Gorilla Michael helfen?
Er will den kleinen Prinzen haben.
.....

2 **Diese Regel funktioniert nicht nur nach *weil*!**
Übe nach dem Beispiel!

Michael ist im Computer.
Ich weiß, dass Michael im Computer ist!

a. Michael ist faul.
.....

b. Der kleine Prinz will das Leben von Michael leben.
.....

c. Julia möchte etwas anderes im Fernsehen sehen.
.....

d. Michael steigt in ein U-Boot.
.....

e. Die Mutter findet den kleinen Prinzen sehr elegant.
.....

f. Michael trifft einen Gorilla.
.....

3 **Und jetzt übe mit wenn-Sätzen.**

Michael freut sich. Er ist frei.
Michael freut sich, wenn er frei ist.

a. Der Mathelehrer wundert sich. Er befragt Michael.
.....

b. Der kleine Prinz ist froh. Susanne geht mit ihm ins Kino.
.....

c. Wir freuen uns. Die Schule ist aus.
.....

d. Ich fliege nach Amerika. Ich gewinne im Lotto.
.....

e. Wir kaufen einen neuen Fernseher. Wir haben das Geld.
.....

f. Du kannst das Buch lesen. Du kannst Deutsch.
.....

Sprechen

1 **Peinliche Situationen!**

a. Du bist mit deinen Schulfreunden ins Kino gegangen. Als du an der Kasse stehst, merkst du, dass du dein Portemonnaie nicht bei dir hast. Wie reagierst du?
.....

b. Du bist mit deiner Klasse im Kino, und ihr seid sehr laut. Die Leute schimpfen und drohen, euch rauszuschmeißen
.....

c. Deine Eltern wollen, dass du dir eine Oper ansiehst. Im Theater bist du plötzlich so müde, sooo müde, und
.....

2 **Was passiert jetzt mit dem armen kleinen Prinzen? Er ist allein im Kino geblieben, und die Leute sind böse auf ihn ...**
Erzähle weiter.

Der kleine Prinz .....
.....
.....
.....
.....

3 **Wie ist es bei dir?**

Wie oft gehst du ins Kino?

Welche Filme gefallen dir am besten?

Welchen Film hast du zuletzt gesehen?

Hast du zu Hause ein Videogerät oder einen DVD-Player?

Wenn ja, schaust du dir lieber Filme bei dir zu Hause auf Video an, oder gehst du lieber ins Kino? Warum?

4 **Hypothesen! Was kann King Kong tun, um Michael zu helfen? Welche Ideen haben deine Klassenkameraden?**

1. Er nimmt ihn in seine Arme und
   .....
   .....
   .....
2. Er wirft ihn wie einen Ball aus dem Computer und
   .....
   .....
   .....
3. Oder er
   .....
   .....
   .....

KAPITEL 8

Alles ist nur ein Spiel

„Wie ich dir helfen kann?“ wiederholt der Gorilla. „Es ist ganz einfach, du musst nur die Augen fest schließen und alles wird wieder wie vorher sein. Wollen wir es versuchen?“

— „Einverstanden, ich bin bereit!“

Michael befolgt die Anweisungen [1] des Affen und drückt die Augen fest zu, aber nichts passiert.

— „Ich bin ja immer noch hier!“ ruft Michael enttäuscht [2] aus.

— „Es hat nicht geklappt [3]. Probier es noch einmal und konzentriere dich! Dann schaffst du es bestimmt!“

Michael versucht es ein zweites Mal, aber wieder ohne Erfolg.

— „Pech gehabt“, sagt der Affe, „vielleicht klappt es beim nächsten Mal.“

1. **e Anweisung(en)** : Befehl, Anordnung.
2. **enttäuscht** : Michael hatte sich schon Hoffnungen gemacht, aber nichts ist passiert.
3. **es hat nicht geklappt** : es ist schief gelaufen, der Versuch hat nicht funktioniert.

Alles ist nur ein Spiel

— „Aber ich will sofort weg. Ich bin hungrig, durstig, mir ist kalt..."

— „Hör zu, siehst du den Weg dort links? Nimm ihn und geh geradeaus, dann wirst du ein windschiefes Haus [1] sehen. Gehe hinein, dort wird dir jemand helfen."

Michael befolgt die Anweisungen des Affen.

Endlich ist er da, er klopft an die Tür. Tock, Tock, Tock...

— „Wer ist da?" fragt eine fürchterliche Stimme.

— „Hier ist Michael."

— „Was willst du, Michael?"

— „Ich habe mich verlaufen [2] und will nach Hause..."

Ein furchterregender Riese erscheint auf der Schwelle [3].

— „Ach, du bist es, der Junge aus dem Land jenseits [4] des Computers? Was suchst du hier?" fragt der Riese.

— „Keine Ahnung [5], der kleine Prinz hat meinen Platz eingenommen, ich war plötzlich hier und jetzt komme ich nicht mehr heraus...", antwortet Michael völlig verzweifelt und fängt an, zu weinen.

— „Ich habe verstanden, du bist in einer schwierigen Lage. Wenn der kleine Prinz den Computer anmacht und spielen will, musst du an seiner Stelle kämpfen..."

— „Ich bitte Sie, Herr Riese, befreien Sie mich!"

— „Gut, komm rein! Mal sehen, was wir tun können."

Michael folgt dem Riesen. In dem Haus gibt es Bücher jeder

1. **ein windschiefes Haus** : ein Haus, das durch den Wind schräg steht.
2. **sich verlaufen** : den Weg nicht mehr finden.
3. **auf der Schwelle** : im Türeingang.
4. **jenseits** : auf der anderen Seite; außerhalb des Computers.
5. **keine Ahnung** : ich weiß es nicht.

Die Rache des Computers

Art, hohe Regale und einen großen Schreibtisch, auf dem eine Sanduhr steht.

— „Nun gut", sagt der Riese, „setz dich hier hin und hör gut zu. Du musst mir jetzt diese Formel[1] nachsprechen:

„Hokus, Pokus, Fidibus..."

Dann dreht er die Sanduhr um.

„Man muss alles innerhalb von fünf Minuten schaffen, in der Zeit, in der der Sand durchläuft."

Michael tut, was der Riese ihm befiehlt.

„So ist es gut, aber jetzt musst du es so schnell wie möglich machen, und zwar auf einem Fuß stehend, mit hochgehobenem Kopf[2]."

Michael tut es.

— „Hokus, Pokus, Fidibus...", wiederholt er, auf einem Fuß stehend...

— „Jetzt musst du dabei springen!"

Michael springt und murmelt den Zauberspruch.

„Und jetzt schneller springen, schneller, noch schneller...!"

Michael springt. Er ist ganz außer Atem. Immer schneller..., dann... auf einmal fällt er... er fällt in einen bodenlosen Tunnel und verschwindet darin mit rasender Geschwindigkeit[3]... Plötzlich hört er jemanden laut rufen:

„Michael, Michael, wach auf!" Michael macht die Augen auf, schaut sich um.

Es hat funktioniert, er ist in seinem Zimmer, an seinem Schreibtisch... Frau Mayer schüttelt ihn kräftig.

1. **e Formel(n)** : Zauberspruch.
2. **mit hochgehobenem Kopf** : den Kopf nach oben haltend.
3. **mit rasender Geschwindigkeit** : unglaublich schnell.

„Man kann dir einfach nicht vertrauen! Du bist eingeschlafen. Anstatt Mathe zu lernen, schläfst du!“ schreit seine Mutter verärgert.

Michael lächelt sie an. Er freut sich so sehr, wieder zu Hause zu sein.

— „Ach, du bist es, Mutti, ich bin so glücklich, dich wiederzusehen!“

— „Jetzt nimmst du mich auch noch auf den Arm, das werde ich deinem Vater erzählen, der wird dich dafür bestrafen. Hast du deine Matheübungen gemacht?“ fragt seine Mutter sauer.

— „Äh, na ja...“

— „Du weißt doch, dass Herr Bacher dich morgen abfragen [1] will!“

— „Weißt du, Mutti, ich fühle mich nicht wohl... .“

Michael lächelt weiter und ist glücklich: das schreckliche Abenteuer war nur ein Traum.

— „Sag mal, was machst du eigentlich ohne Schuhe und mit T-Shirt? War es dir zu warm?...“

1. **abfragen** : prüfen, Fragen stellen.

Leseverständnis

FIT 2 1 **Kreuze die richtige Antwort an.**

1. Der Gorilla rät Michael
   - a. ☐ die Tür zu schließen.
   - b. ☐ die Augen zu schließen.
   - c. ☐ die Fensterläden zu schließen.

2. Der Zauber funktioniert nicht,
   - a. ☐ weil Michael zerstreut ist.
   - b. ☐ weil Michael den Zauberspruch nicht kennt.
   - c. ☐ weil Michael eingeschlafen ist.

3. Der Affe sagt zu Michael,
   - a. ☐ er soll aufgeben.
   - b. ☐ er soll essen gehen.
   - c. ☐ er soll zu einem windschiefen Haus gehen.

4. Im windschiefen Haus findet Michael
   - a. ☐ noch einen Affen.
   - b. ☐ einen Riesen.
   - c. ☐ eine Hexe.

5. Der Riese sagt zu Michael,
   - a. ☐ er soll ein Buch lesen.
   - b. ☐ er soll die Sanduhr umstellen.
   - c. ☐ er soll einen Zauberspruch nachsprechen.

6. Man muss den Zauberspruch sprechen
   - a. ☐ stehend, mit gesenktem Kopf.
   - b. ☐ stehend, mit hochgezogenen Armen.
   - c. ☐ auf einem Fuß stehend.

7. Nach dem Zauberspruch
   - a. ☐ fällt Michael in einen Tunnel.
   - b. ☐ fällt Michael auf den Boden.
   - c. ☐ fällt Michael auf den Kopf.

8. Er findet sich wieder
   - a. ☐ in seinem Zimmer.
   - b. ☐ in einem Tunnel.
   - c. ☐ in seinem Bett.

9. Seine Mutter ist sauer,
   - a. ☐ weil sie glaubt, dass er sie auf den Arm nehmen will.
   - b. ☐ weil er seine Schuhe verloren hat.
   - c. ☐ weil der kleine Prinz nicht mehr da ist.

2 **Der verflixte Computer!**
Der Computer ist immer noch kaputt. Jetzt schreibt er nur noch die ersten Worte von jede Satz. Ergänze die Zusammenfassung des Kapitels.

Der Gorilla versucht, Michael zu ..... Aber es klappt nicht, deshalb rät er ihm, zu einem .... zu gehen. Dort findet er einen ..... . Der ..... lässt ihn einen ..... wiederholen, und dann fällt Michael in einen .... Er hört ..... und macht die ..... auf: seine ..... schüttelt ihn und ist ....., weil er die ..... nicht gemacht hat. Michael ist ....., weil er glaubt, dass sein Abenteuer nur ein ..... gewesen ist, aber plötzlich merkt er, dass er ohne ..... und ohne ..... ist.

Ein bisschen **Grammatik**

Das Adjektiv im Deutschen? Wirklich so schwierig?

a. Das Adjektiv hat keine Endung. Es antwortet auf die Frage:
Wie ist ....? Wie sind .....?

Wie ist Michael?
Michael ist *faul*

Wie ist die Mutter?
Die Mutter ist *sauer*

Wie ist das Buch?
Das Buch ist *langweilig*

Wie sind die Mädchen?
Die Mädchen sind *schön*

b. Das Adjektiv vor dem Nomen ist dekliniert; es antwortet auf die Frage:
Was für ein/e ist das? Was für ..... sind das?

Was für ein Schüler ist das?
Das ist ein *gut**er*** Schüler

Was für eine Geschichte ist das?
Das ist eine *lang**e*** Geschichte

Was für ein Buch ist das?
Das ist ein *schön**es*** Buch

Was für Häuser sind das?
Das sind *alt**e*** Häuser

c. Das Adjektiv vor dem Nomen ist dekliniert; es antwortet auf die Frage:
Welcher – welche – welches?.....welche?.....?

Welcher Schüler liest?	***Der** blond**e*** Schüler
Welche Frau kommt?	***Die** jung**e*** Frau kommt.
Welches Kind schreit?	***Das** klein**e*** Kind

Welche Wohnungen sind groß?
D**ie neu**en Wohnungen sind groß

Und noch einmal!

Bestimmter Artikel (der, die, das) und Adjektiv:

Beispiel: ***der** rot**e** Pullover*

Unbestimmter Artikel (ein, eine, ein, kein) und Possessiv-Pronomen (mein, dein sein, etc.):

Beispiel: ***ein** rot**er** Pullover, **mein** rot**er** Pullover*

Adjektiv ohne Artikel:

Beispiel: *rot**e** Pullover*

ÜBUNGEN

1 **Und jetzt setze die passenden Endungen ein.**

Der kleine Prinz wählt eine schick..... Krawatte und einen blau..... Pullover. Der blau..... Pullover passt aber nicht zur braun..... Hose, so zieht er lieber einen grau..... Anzug und ein weiß..... Hemd an.

Michael hat einen alt..... Computer, aber er spielt gerne damit. Sein best..... Freund Florian hat einen neu..... Computer und viele schön..... Computerspiele.

Julia trinkt gerne warm..... Milch, aber keinen warm..... Kaffee. Heiß..... Getränke mag sie überhaupt nicht. Am liebsten isst sie italienisch..... Pizza und trinkt kalt..... Cola dazu. Ihr Vater trinkt immer deutsch..... Bier zum Essen.

2 **Julia ist neugierig.**
Michael hat seiner Schwester Julia von seinem Abenteuer im Computer erzählt. Sie kann es kaum glauben und fragt ihn lauter Löcher in den Bauch. Ergänze die Adjektivendungen.

— „Was, du warst im alt..... Computer? Das ist doch gar nicht möglich!!"

— „Doch, ich sage die glatt..... Wahrheit! Ich war in meinem neu..... Computerspiel, du weißt schon, in dem, mit dem kleinen Prinzen."

— „Und wen hast du dort getroffen?"

— „Monströs..... Typen! Einen schrecklich..... Riesen, einen furchtbar..... Hund und einen groß..... Gorilla!"

— „Welcher von ihnen hat dir geholfen?"

— „Der schrecklich..... Riese war gar nicht so böse, er hat mir aus der gefährlich..... Situation geholfen."

— „Du solltest diese unglaublich..... Geschichte Mama erzählen."

— „Bloß nicht! Du sagst selbst, dass die Geschichte unglaublich ist."

– „Nimmst du mich mit, wenn du wieder in den Zaubercomputer gehst?“

– „Ich glaube, du spinnst! Da kommen wir vielleicht nie mehr raus!“

– „Ich möchte aber auch die toll..... Welt sehen, die du gesehen hast. So eine interessant..... Reise habe ich noch nie gemacht. Du hast wirklich Glück gehabt!!“

3 **Jetzt fragen wir Löcher in den Bauch.**

Beispiel 1: *Was für eine* Reise hat Michael gemacht?
— Eine gefährliche Reise!

Beispiel 2: *Welcher* Riese hilft ihm?
— Der schreckliche Riese.

1. ..... Übungen mag Michael nicht?
— Die schwierigen Matheübungen.

2. ..... Jungs mögen Susanne und Heike?
— Freche Jungs.

3. ..... Wagen findet Michael?
— Einen Geländewagen.

4. ..... Sendung will der kleine Prinz sehen?
— Eine naturwissenschaftliche Sendung.

5. ..... Mädchen mag der kleine Prinz?
— Das Mädchen mit den langen braunen Haaren.

6. ..... Computer hat Sophie?
— Einen kaputten Computer.

7. ..... Krawatte möchtest du kaufen?
— Die rote Krawatte.

Computer **und Jugendliche**

Michael hat es geschafft. Aus seiner Computerwelt ist er in die Wirklichkeit zurückgekehrt. Aber was war wohl passiert? Hat Michael zu lange am Computer gesessen? Hatte er eine Halluzination? Oder war er eingeschlafen und hat alles nur geträumt?

Was machen deutsche Kinder und Jugendliche in ihrer Freizeit?

Nach einer Umfrage mit 1200 Teilnehmern aus dem Jahr 2002 steht noch das Fernsehen an erster Stelle (39%). Aber gleich danach kommen Computerspiele (17%). 63% der Kinder zwischen 6 und 13 Jahren haben schon einmal den Computer benutzt. Und Internet gibt es in 47% der Familien. 43% der Kinder aus der Unfrage benutzen den Computer für Lernspiele oder machen mit dem PC die Hausaufgaben.

Computerspiele- nützlich oder schädlich?

Viele Kinder und Jugendliche sitzen heute mit ihren Computerspielen zu lange am PC. Das kann für die

Entwicklung des Gehirns schädlich sein, wie der japanische Wissenschaftler Ryuta Kawashima von der Tohoku University gezeigt hat. Seine Theorie: Das Gehirn des Jugendlichen entwickelt sich noch bis zum 20. Lebensjahr. Ein Teil des Gehirns, der Frontallappen oberhalb der Stirn, ist für Lernen, Gedächtnis und Gefühl verantwortlich. Aber gerade Computerspiele stimulieren diese Zone nicht. Dort sitzt auch das Zentrum der Selbstkontrolle. Und die, so Kawashima, funktioniert bei Jugendlichen mit großem Computerkonsum weniger. Hoffentlich ist das nur eine Theorie.

Eltern wissen oft nicht, welche Computerspiele ihre Kids in der Hand haben. Die Umfrage von oben ergab, dass 44% aller Kinder ab 12 Jahren ihre Computerspiele selber kaufen. Seit April 2003 müssen deshalb in ganz Europa alle Computerspiele eine Alters- und Themenklassifizierung haben.

Amerika als Vorbild?

In Amerika gibt es seit dem Sommer 2003 den Time-Scout. Ein kleiner Apparat, der die Zeit am PC oder am Fernseher kontrolliert. Eltern können also den Konsum ihrer Kinder programmieren. Aber ist das die richtige Lösung?
Keiner fragt, warum Kinder und Jugendliche oft stundenlang allein vor dem Fernseher oder dem PC sitzen.

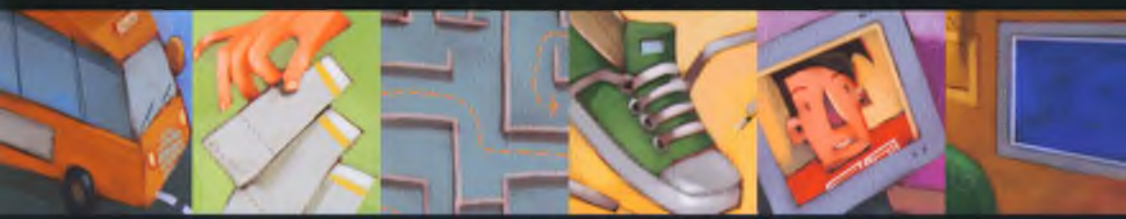
Bist du computersüchtig? Ein kleiner Test :-))))

Du bist computersüchtig bist, wenn...

- dir jemand einen Witz erzählt und du "LOL" (Laughing Out Loud) sagst.
- du statt Adresse und Telefonnummer nur noch deine E-Mail-Adresse angibst.
- du dir selbst eine E-Mail schickst, um dich an Termine zu erinnern.
- du nicht deine Freundin, sondern ihre Homepage küsst.
- du dich im Internet so gut auskennst, dass du keine Suchmaschinen mehr brauchst.
- dein Haustier eine eigene Homepage hat.
- du nachts im HTML-Format träumst.
- du statt aus dem Fenster bei http://www.wetter.de nachschaust.
- du dich rühmst, dass keiner schneller doppelklickt als du.
- du auf die TV-Fernbedienung doppelklickst.
- die Badewanne überläuft, weil du nur mal kurz deine Mails checken wolltest.

Die Rache des Computers

Sind Computer intelligenter als wir?
Für Michael, einen Computerfan wie du und ich, wird ein harmloses Computerspiel zu einer Fahrt in die Hölle.
Da funktioniert die Maus nicht mehr und es gibt auch keinen Reset.
Spannung bis zum mysteriösem Ende ist garantiert!
Und mit Michaels Abenteuern in der Computerwelt lernt man Deutsch wie von selbst.
Fragen zum Leseverständnis, zum Wortschatz und zur Grammatik verbunden mit Sprechimpulsen vertiefen und festigen die Sprachkenntnisse.
Mit aktuellen Dossiers zur Landeskunde und dem vollständig dramatisierten Text auf Audio-CD.



Niveau Eins ■ GER **A1**
Niveau Zwei ■ GER **A2**
Niveau Drei ■ GER **B1**
Niveau Vier ■ GER **B2**

Böttcher - Hinz - Lang
DIE RACHE DES COMPUTERS
ISBN 978-88-530-0148-1
CIDEB

Exemplare mit abgetrennter Ecke sind unverkäufliche Muster zur Ansicht.

ISBN 978-88-530-0148-1
9 788853 001481
Buch + CD